リズムンフェイス副読本





リズムンフェイス副読本

Rhythm 'N' FACE

CONTENTS

世界は●▲■で、できている。

●▲■といった基本的な図形だけで構成された抽象画があります。モチーフを単純化しつくし、最終的に●▲■に行き着いた作品がある。逆にモチーフから離れ、自由になろうとした結果、●▲■に行き着いた作品もある。その道程は違えども、いずれも偉大な作家たちが試行錯誤した末に、●▲■にたどり着いたというのは非常に興味深いものがあります。

僕自身も●▲■などの図形を組み合わせてデザインをすることがよくあります。図形を何気なく組み合わせていると、新しいアイデアが浮かんでくることも多い。最終的には複雑な形状になったものでも、●▲■から発展していったケースは数知れず。

●▲■という視点であたりを見回してみると、実にたくさんのものが●▲■の組み合わせでデザインされていることに気づきます。

ならばと世の中にあるものを●▲■の組み合わせによって気軽に表現できないものかと、考えました。

プレイステーションのコントローラには、●▲■と描かれたボタンがあります。それだったら、●を押せば●、▲なら▲が、■で■が映り、絵が描けるゲームを作ればいいと。そう考えて作ったのが、『リズムンフェイス』という新しいゲームです。

本書では、その●▲■での絵の描き方や発想法のヒントを、よりゲームの世界を楽しめるようにと、わかりやすく図解入りで記しました。

●▲■という幾何図形の基本の組み合わせで、本当にいろいろなものが描けます。単純な図形でも組み合わせ次第で複雑なものが描ける。その驚きや楽しみを、この本、そして『リズムンフェイス』を通じて発見してもらえると、とても嬉しいです。

プロデューサー、アートディレクター　佐藤理

CHAPTER 04 CIRCLES / TRIANGLES / SQUARES

CHAPTER 01
CIRCLES

正円

HOW TO DESIGN WITH ● ?

●と▲と■の組み合わせだけでどうやってデザインするのでしょう。

縦横同寸の二等辺三角形

CHAPTER 02
TRIANGLES

HOW TO DESIGN WITH ▲ ?

限られた図形とルールでちょっと実験してみました。

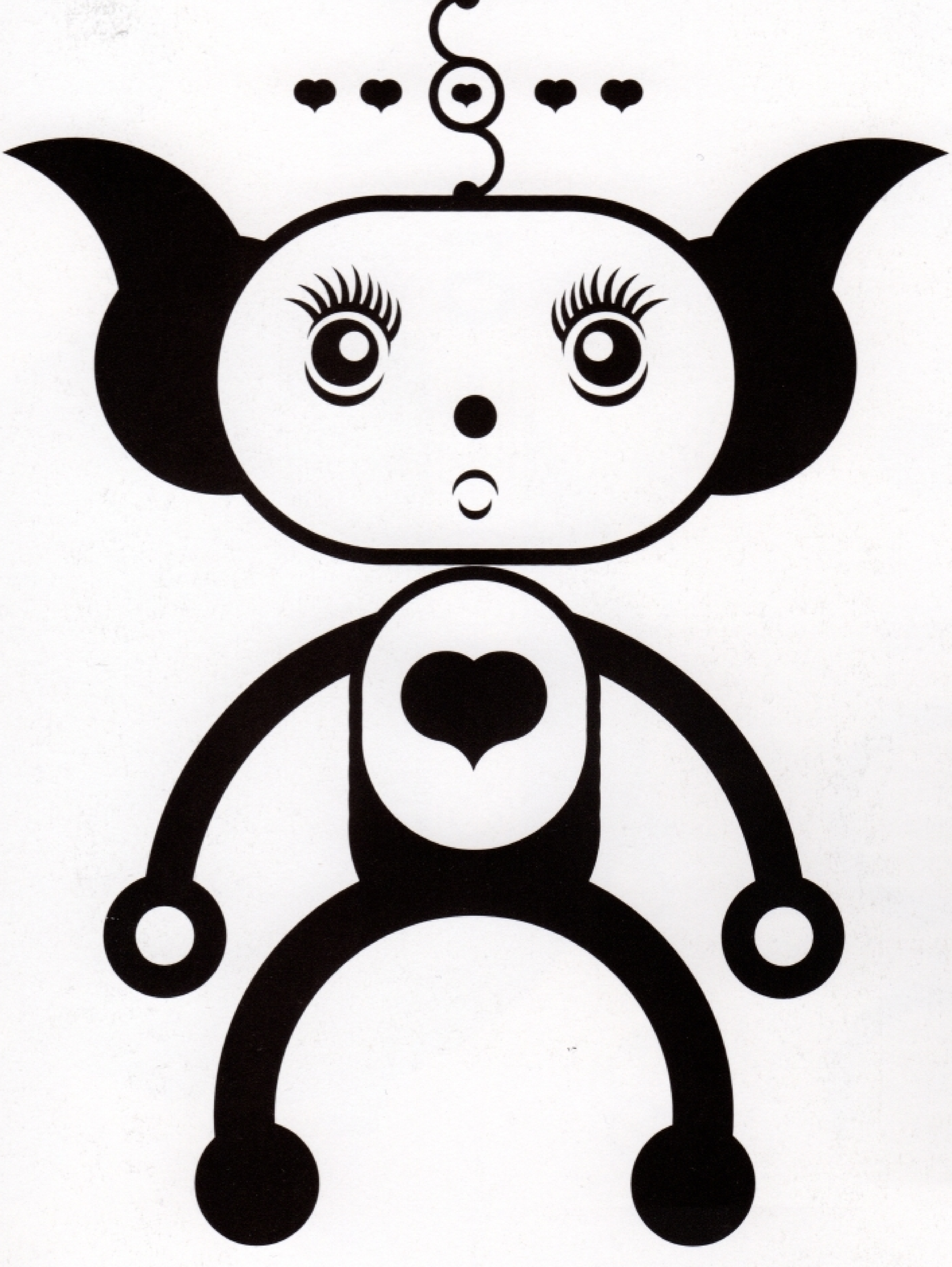
図形の拡大縮小は自由

図形の回転は禁止

正方形

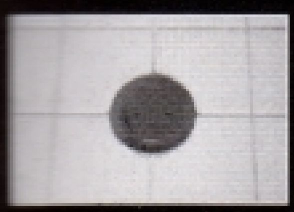
CHAPTER 03
SQUARES

HOW TO DESIGN WITH ■ ?



●だけでデザインされた絵 This picture was designed with ●

● SAMPLE ＃001 namihei panda / ナミヘイパンダ



●▲■デザイン教室 第一章

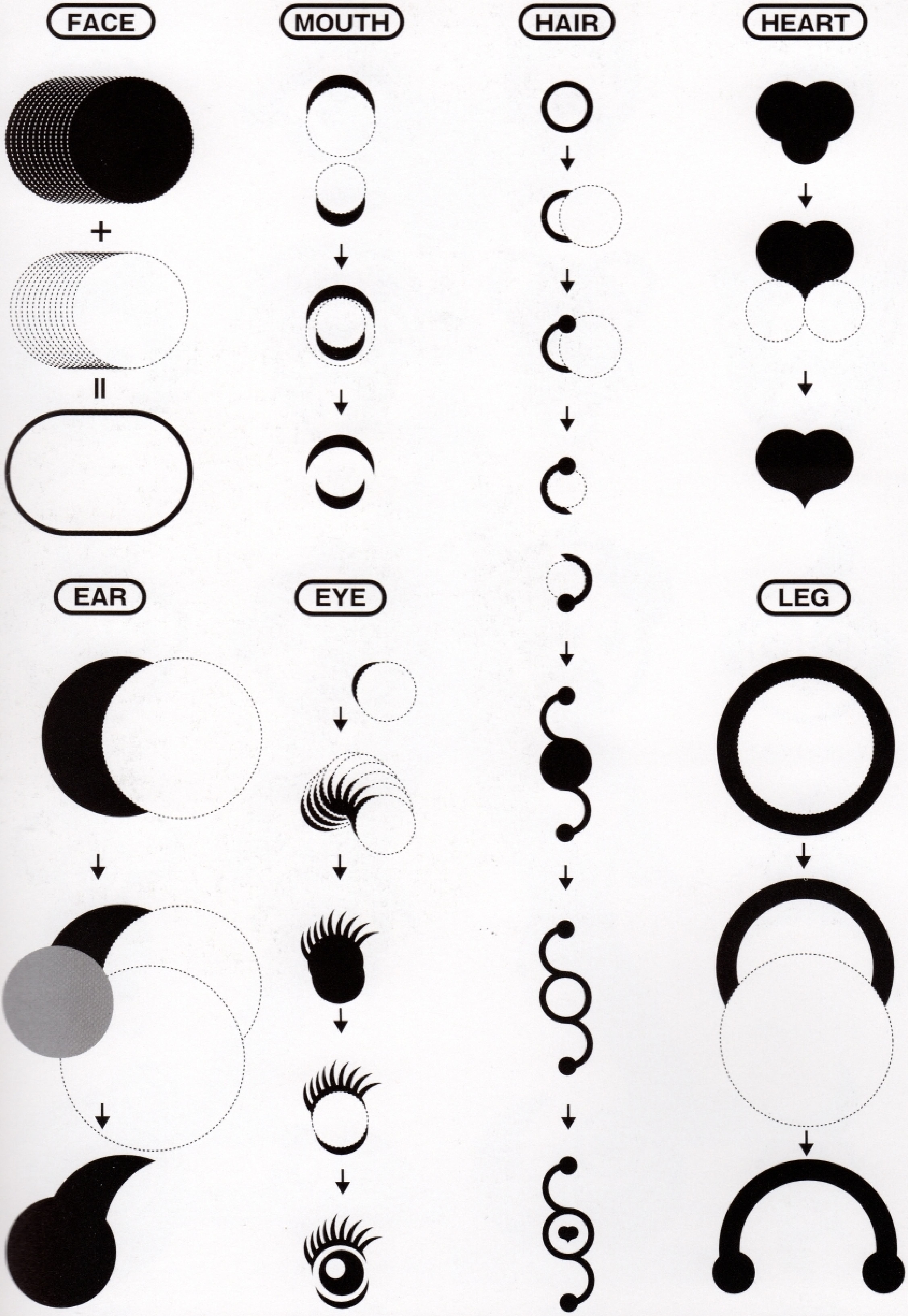
前のページのサンプル＃001の「ナミヘイパンダ」は

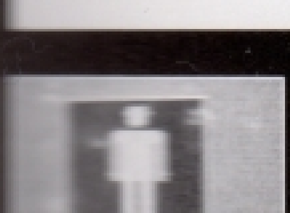
●だけの組み合わせでデザインされています。

ここではパーツごとにわけて、そのできる過程を解説します。



こうしてできています。





イロイロ描いてみました。



目玉＃01



目玉＃02



目玉＃03



目玉＃04



カバ風船



猪ロバ



ブタカッパ



ブタカエル



リーゼントの赤子



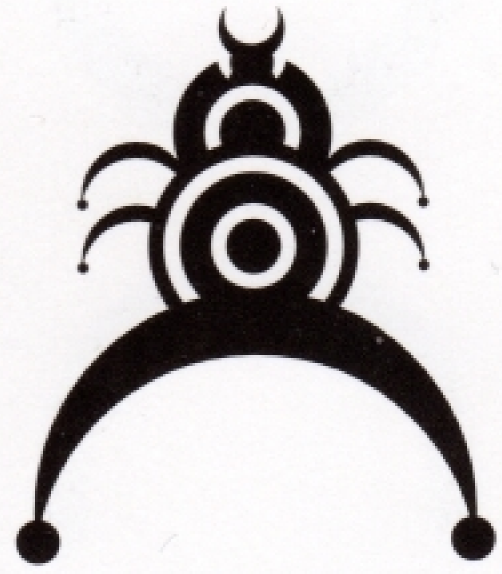
中国ぱんだ役人



お相撲さん



インチキ占い師



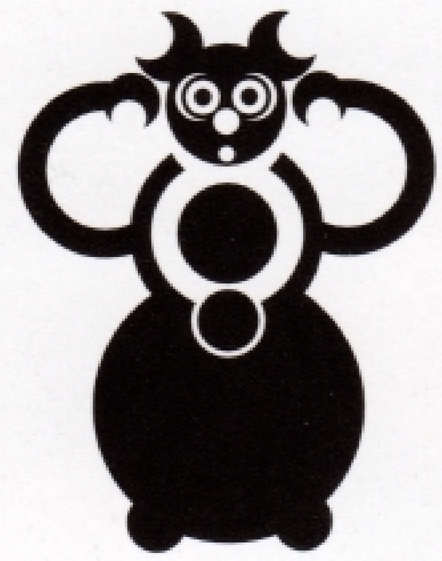
カブトムシの門



ビートルダンス



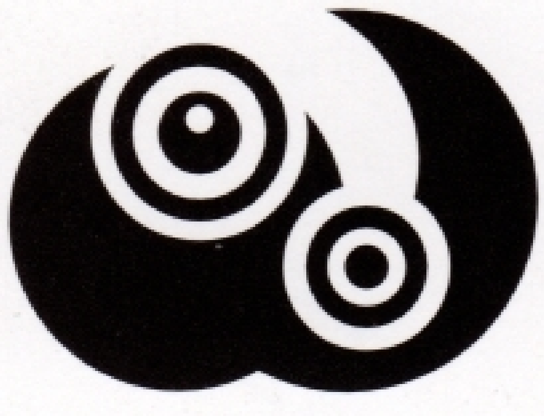
ペンギン丸



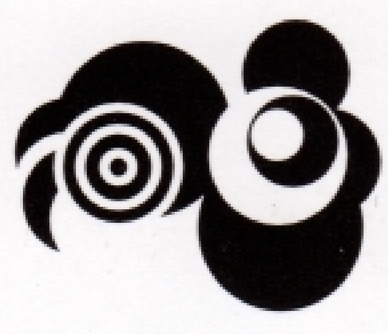
サルダルマン



京城太鼓



倫敦羅馬



紐育の宇宙人

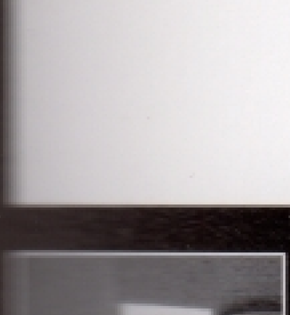


倫敦巴里



▲だけでデザインされた絵 | This picture was designed with ▲

▲ SAMPLE ＃002 | 富士山人間 / mt.fuji-man

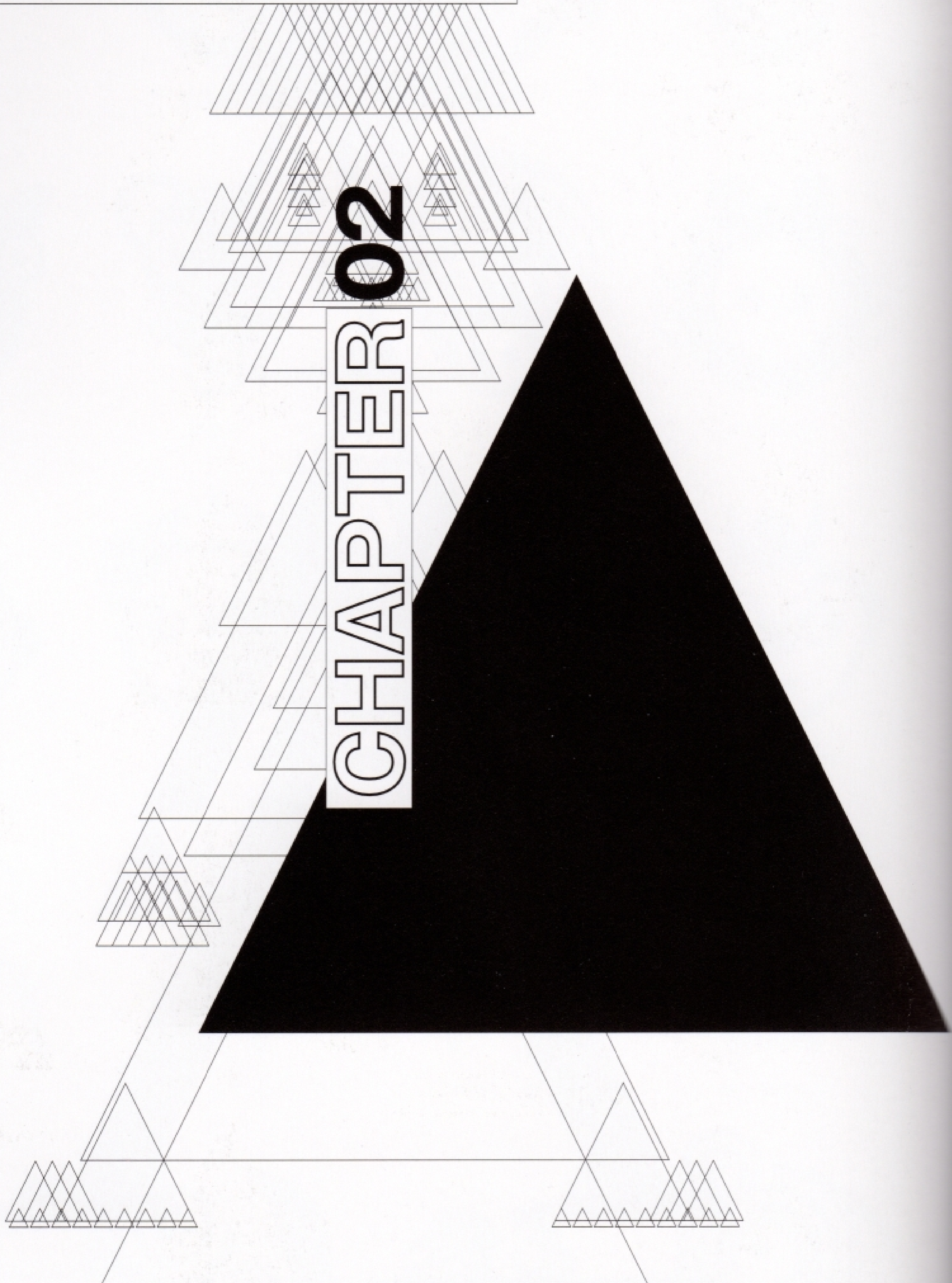


●▲■デザイン教室 第二章

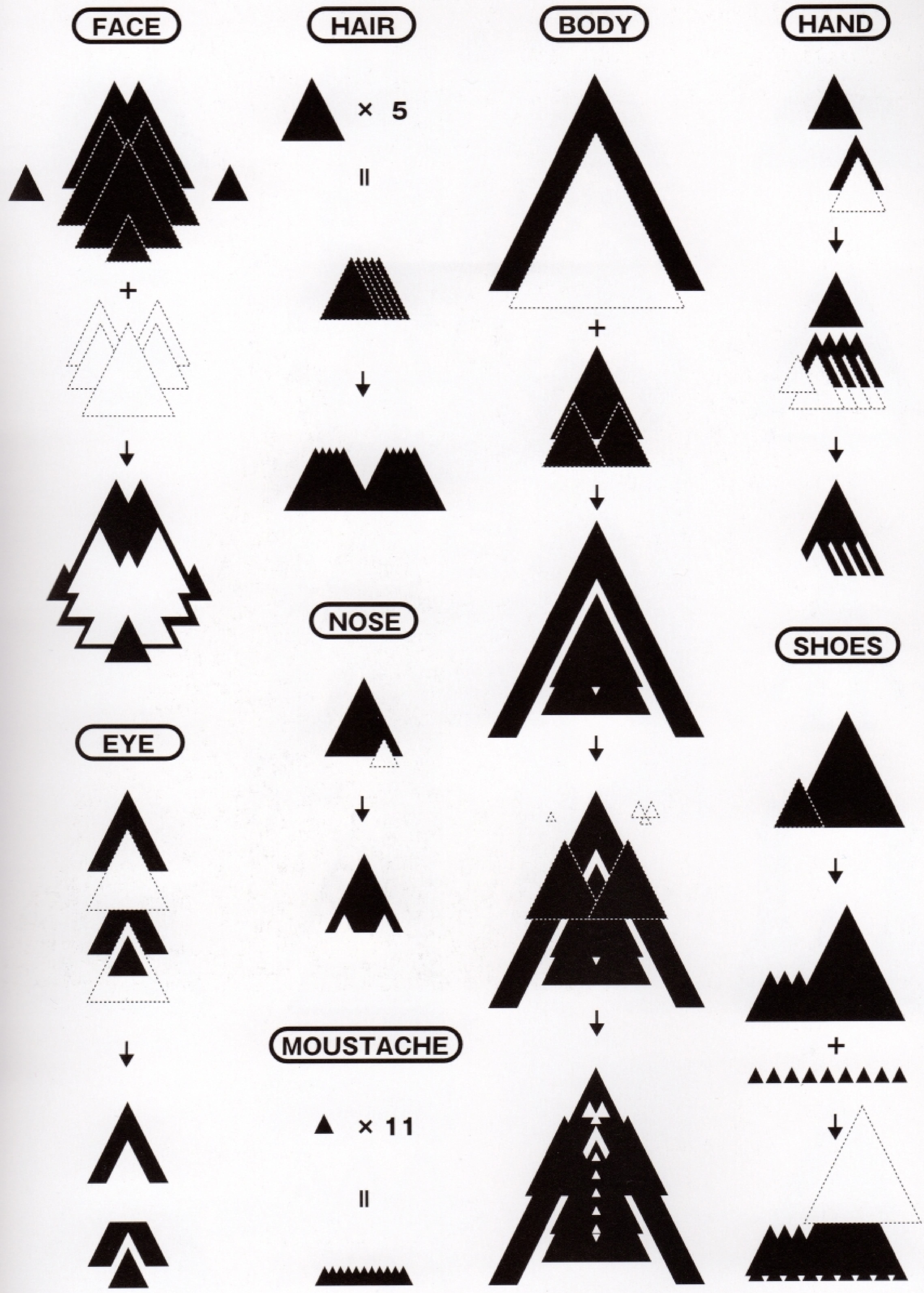
前のページのサンプル＃002の「富士山人間」は

▲だけの組み合わせでデザインされています。

ここではパーツごとにわけて、そのできる過程を解説します。

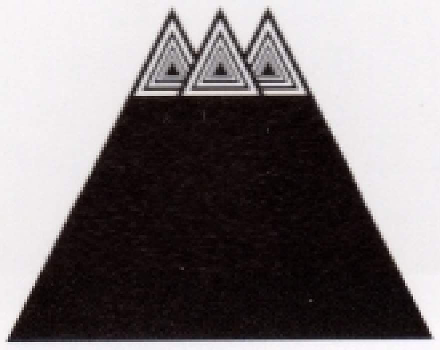


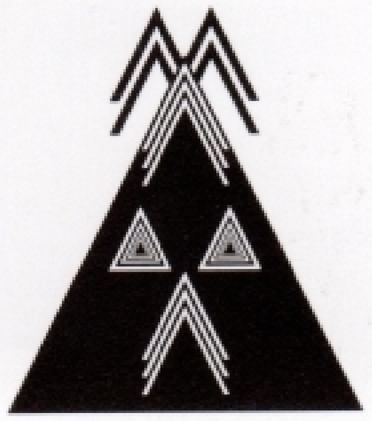
こうしてできています。





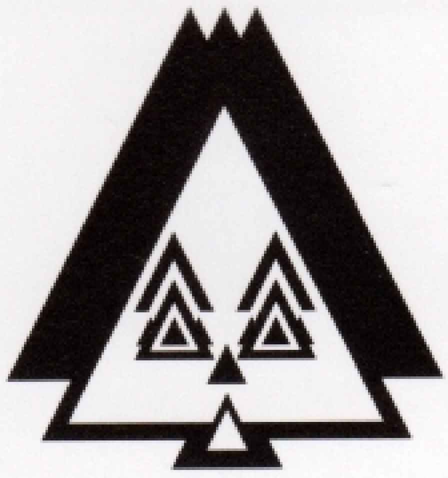
イロイロ描いてみました。


三角富士

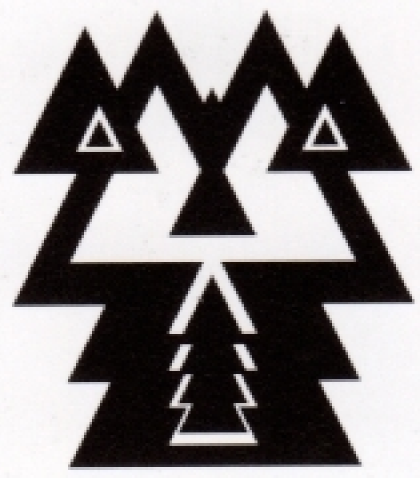

爆発富士


神秘富士

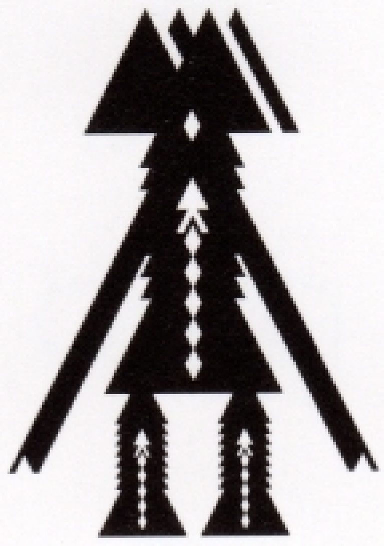

お宝富士


三角子


トライアングルモンキー

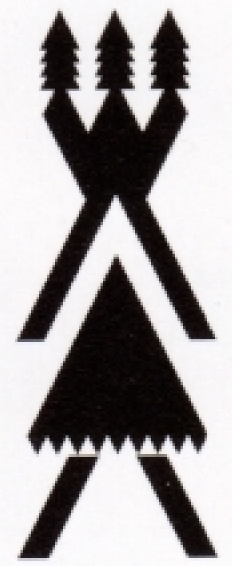

意地悪ガエル

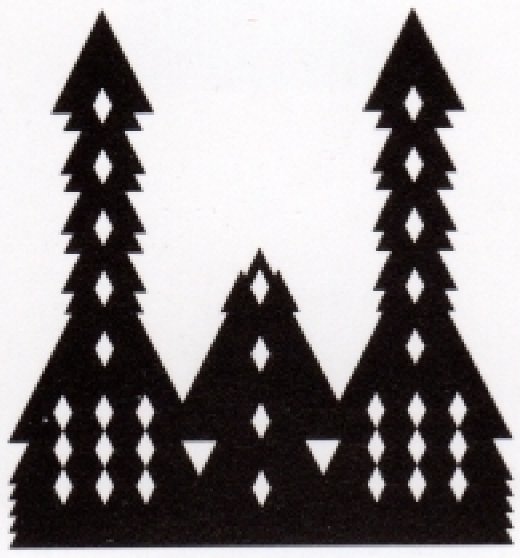

老人噴火


海賊

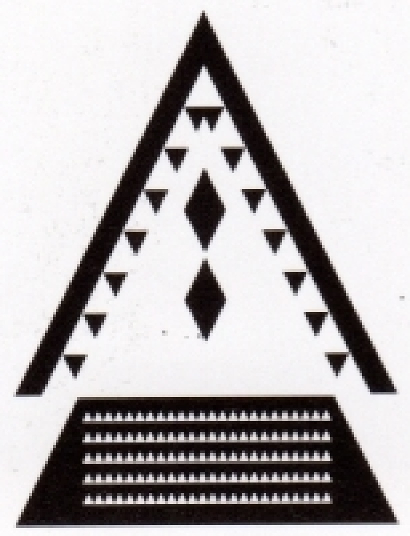

ピラニア人

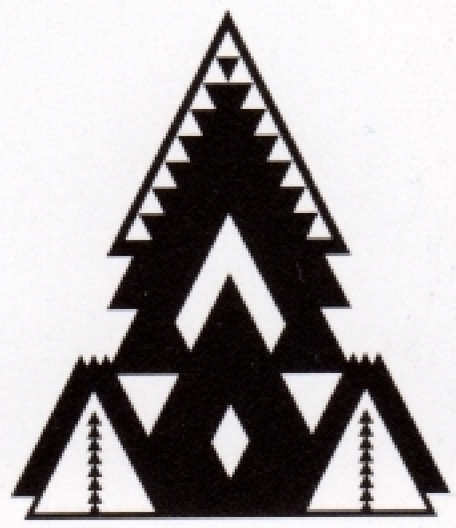

烏賊サタン

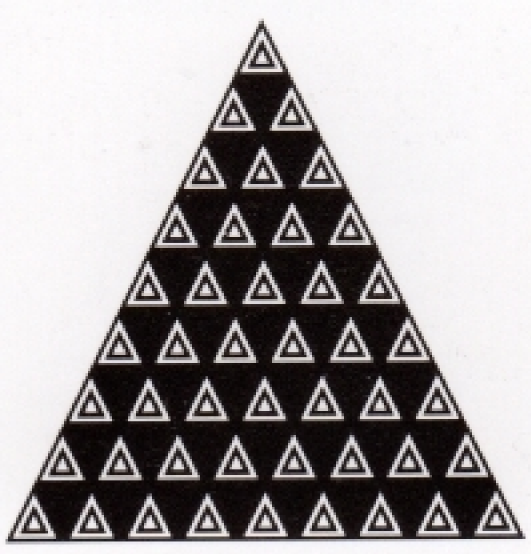

発電女

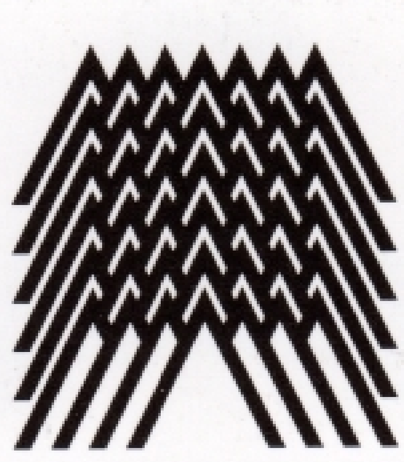

ダイア城


三角塔

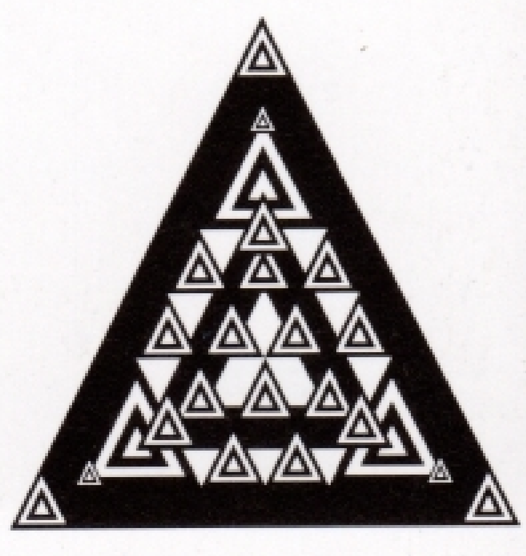

ペンギン丸

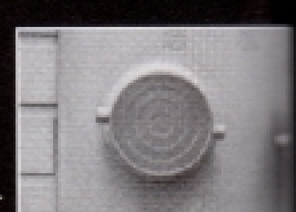

サルダルマン

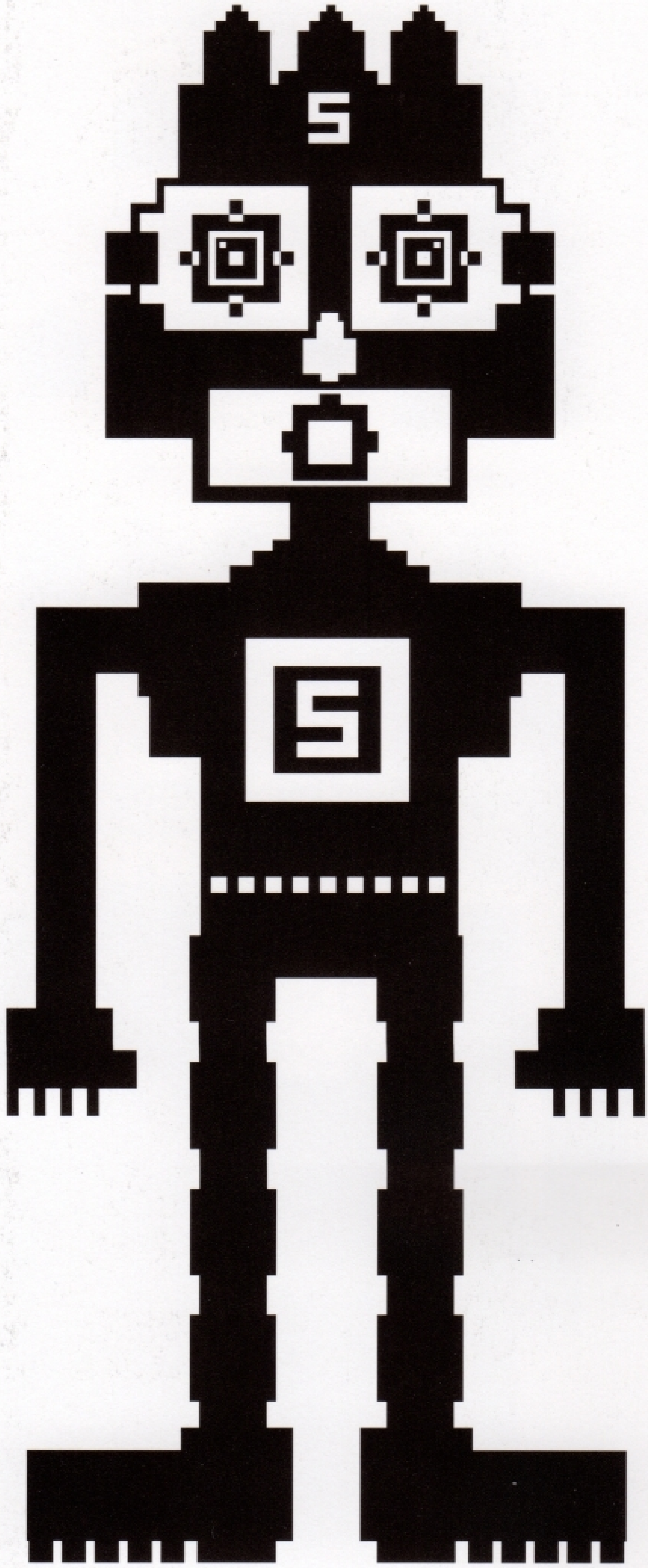

世界の三角教


山脈の文様


河の文様


秘密の三角教





■だけでデザインされた絵 | This picture was designed with ▲

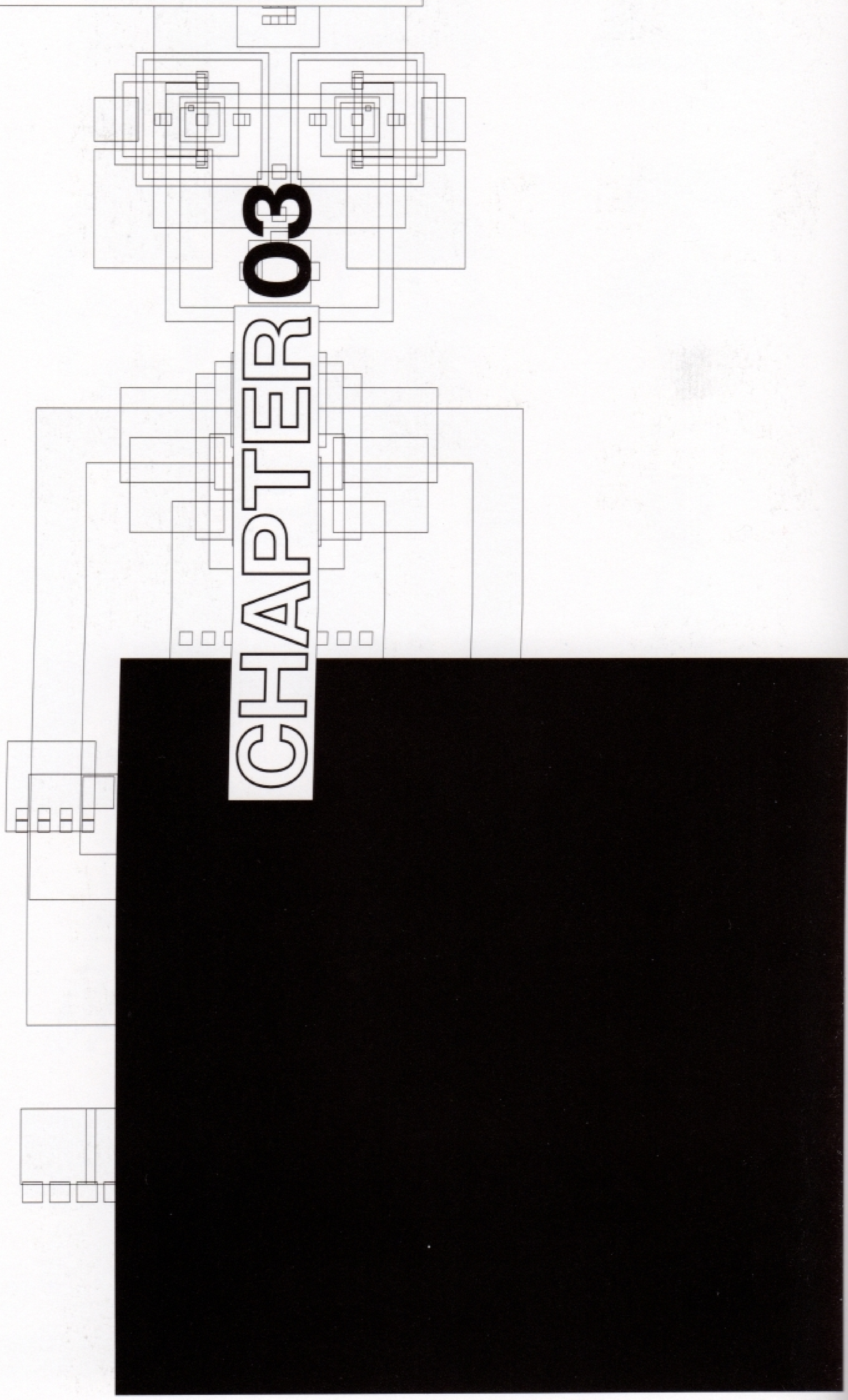
▲ SAMPLE ＃003 | ファイブマン / fiveman

●▲■デザイン教室 第三章

前のページのサンプル＃003の「ファイブマン」は

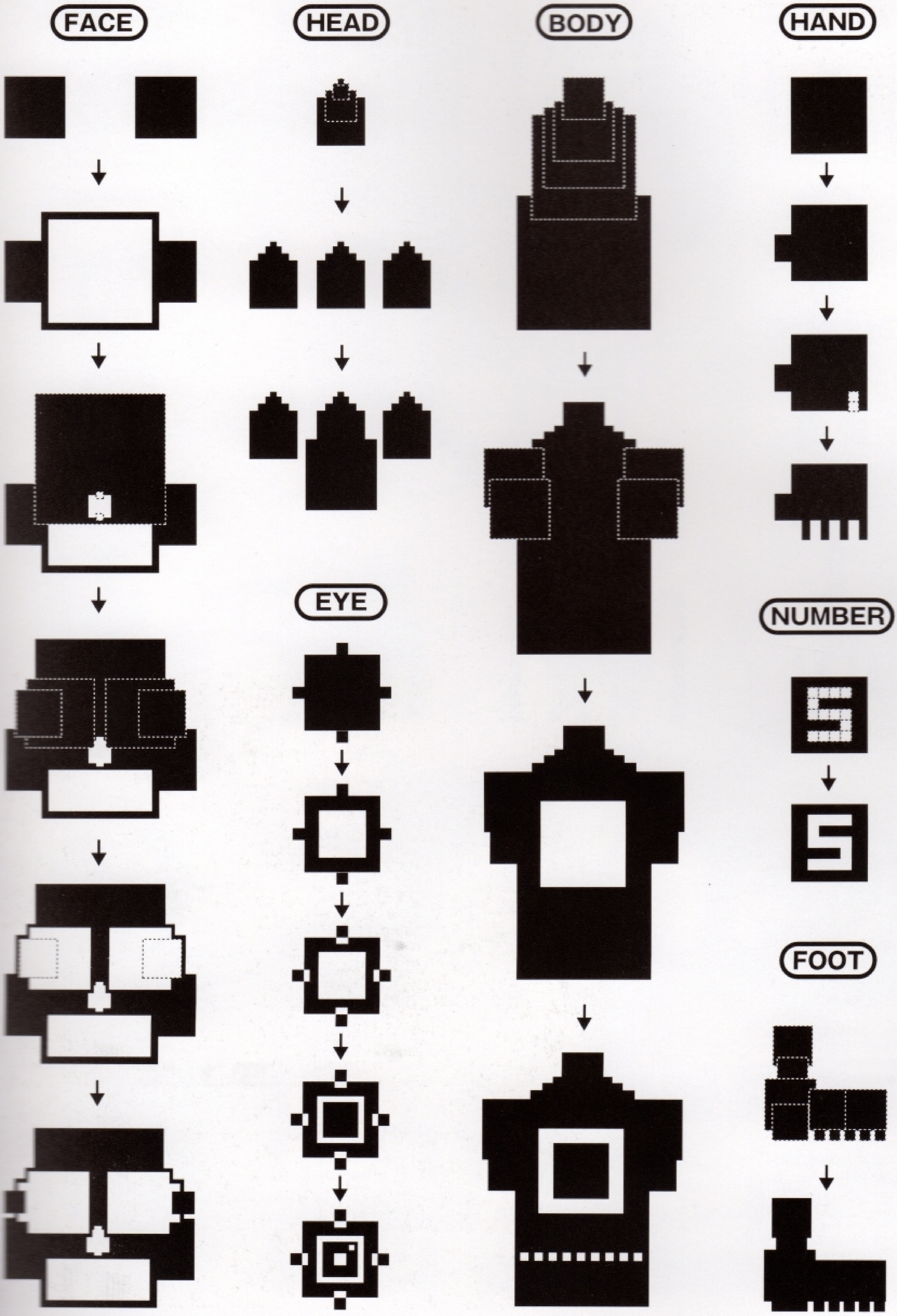
■だけの組み合わせでデザインされています。

ここではパーツごとにわけて、そのできる過程を解説します。



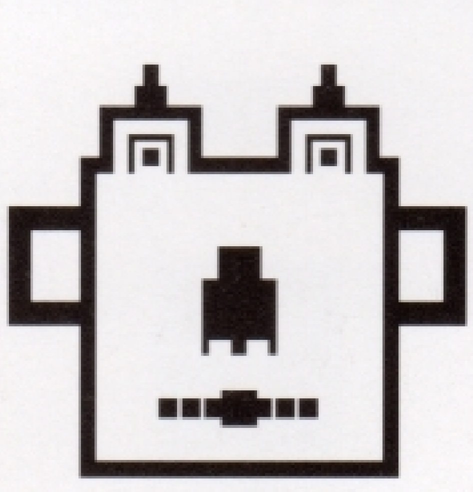


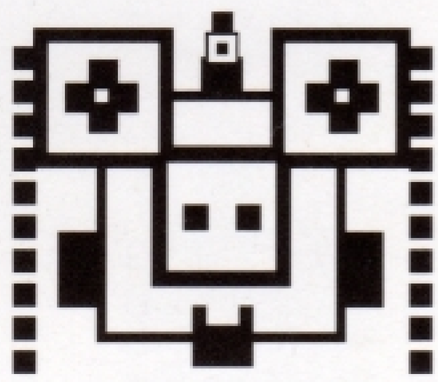
こうしてできています。

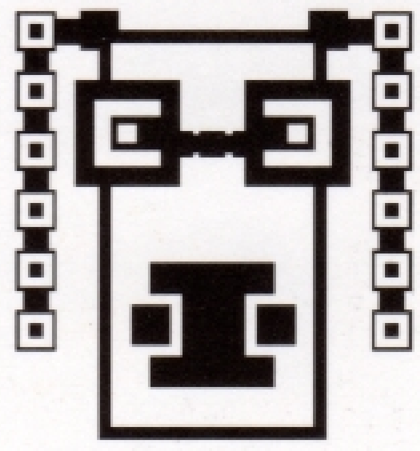


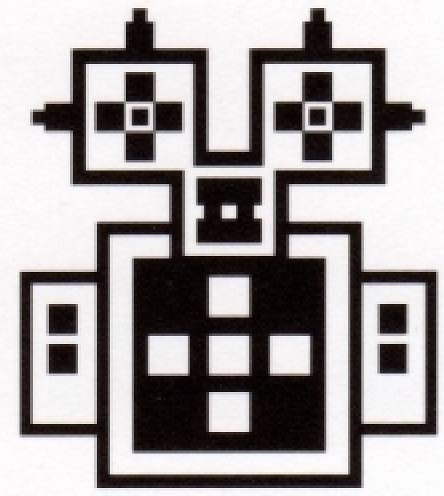


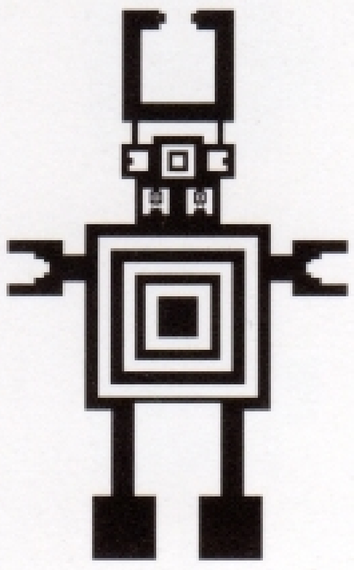
イロイロ描いてみました。

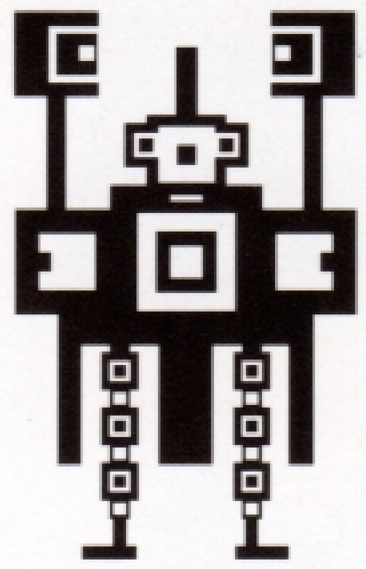

生物学講師

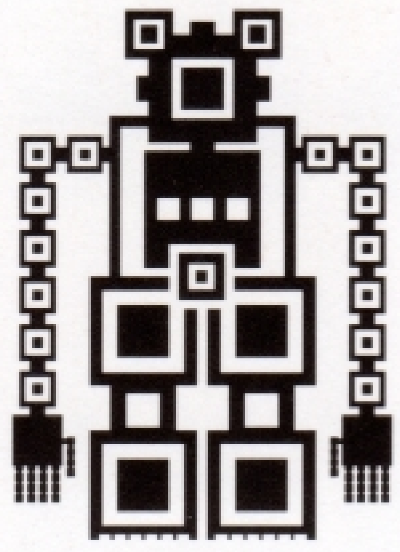

音楽非常勤講師

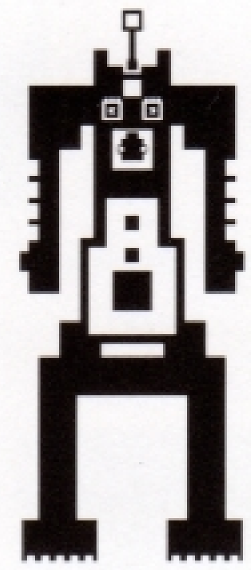

道徳教授

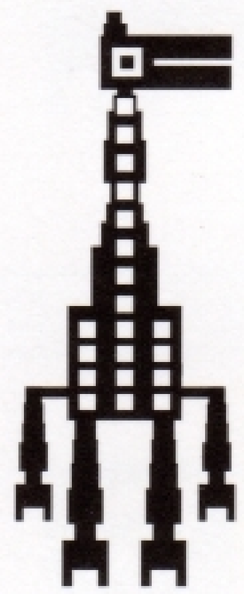

機械工学研究室助手

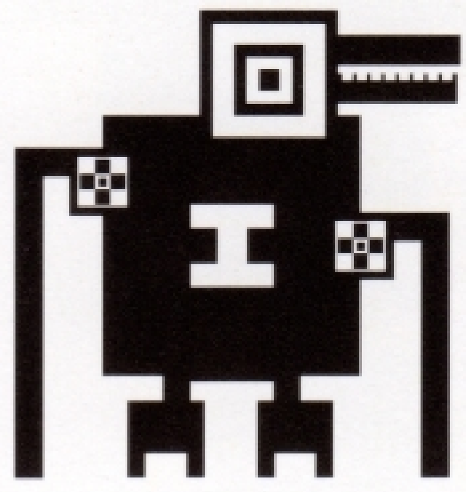

東極一号

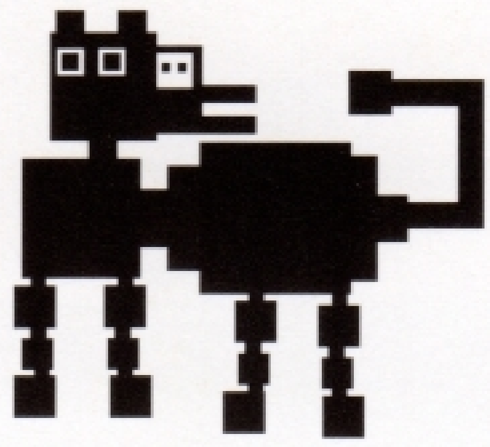

南極一号


西極一号

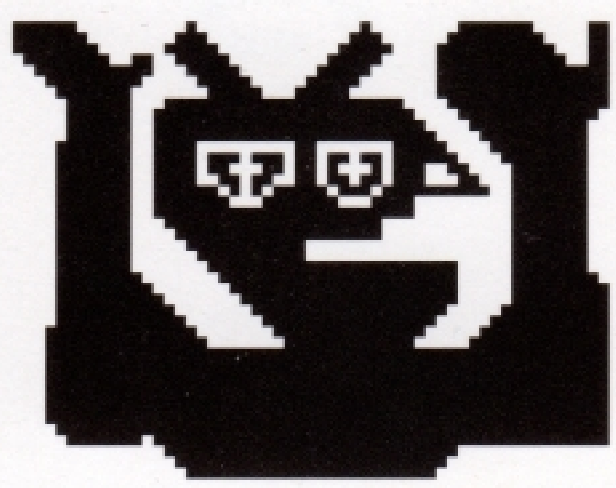

北極一号


麒麟鳥

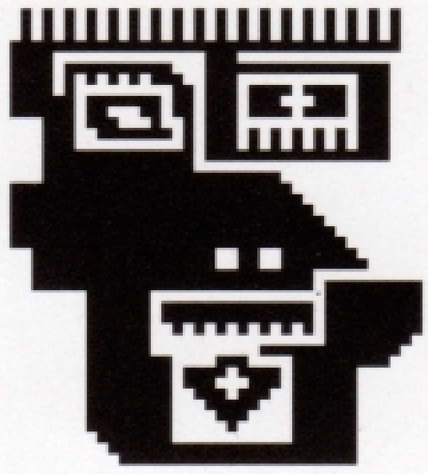

バターペンギン


平面犬

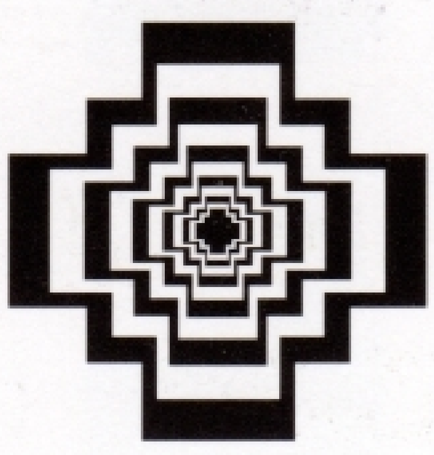

ワニホスト

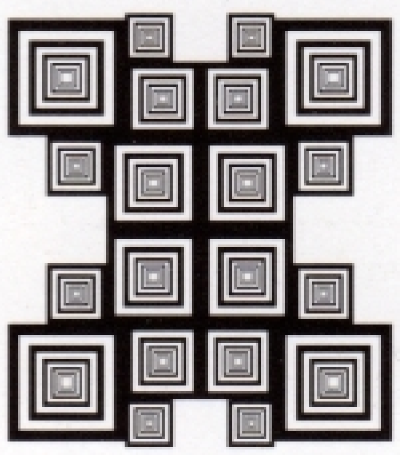

ドット踊り

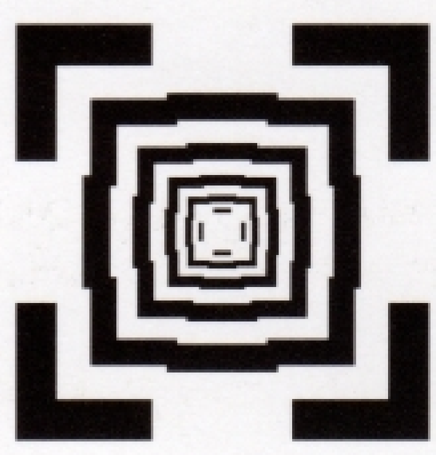

ドットフィーバー


ドット芸術家

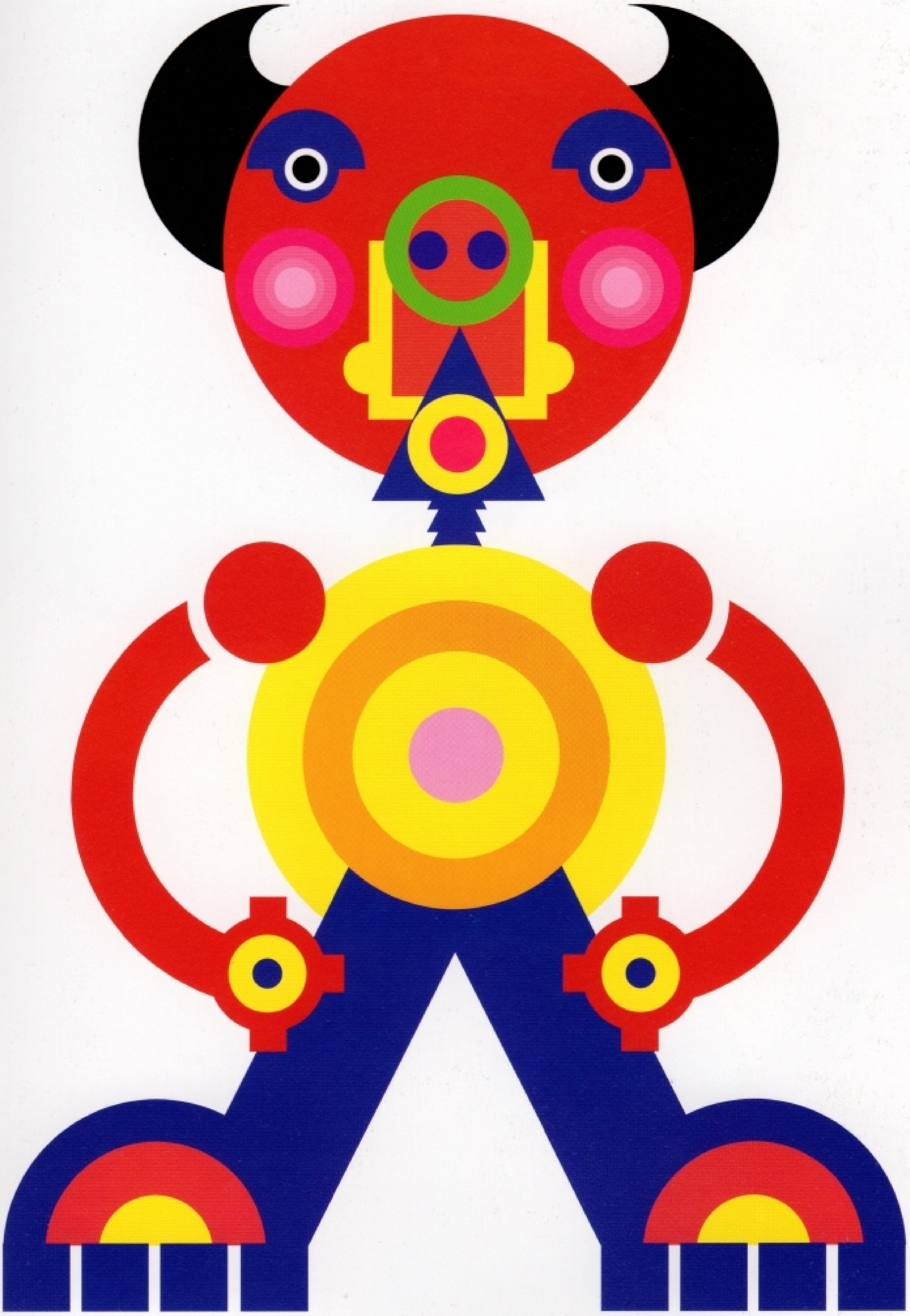

ドット角


万華鏡


山脈の文様


オーイ


秘密の風呂敷



●▲■だけでデザインされた絵 This picture was designed with ●▲■

●▲■SAMPLE ＃004 腕白熊五郎/ naughty kumagoro



●▲■デザイン教室 第四章

前のページのサンプル＃004の「腕白熊五郎」は

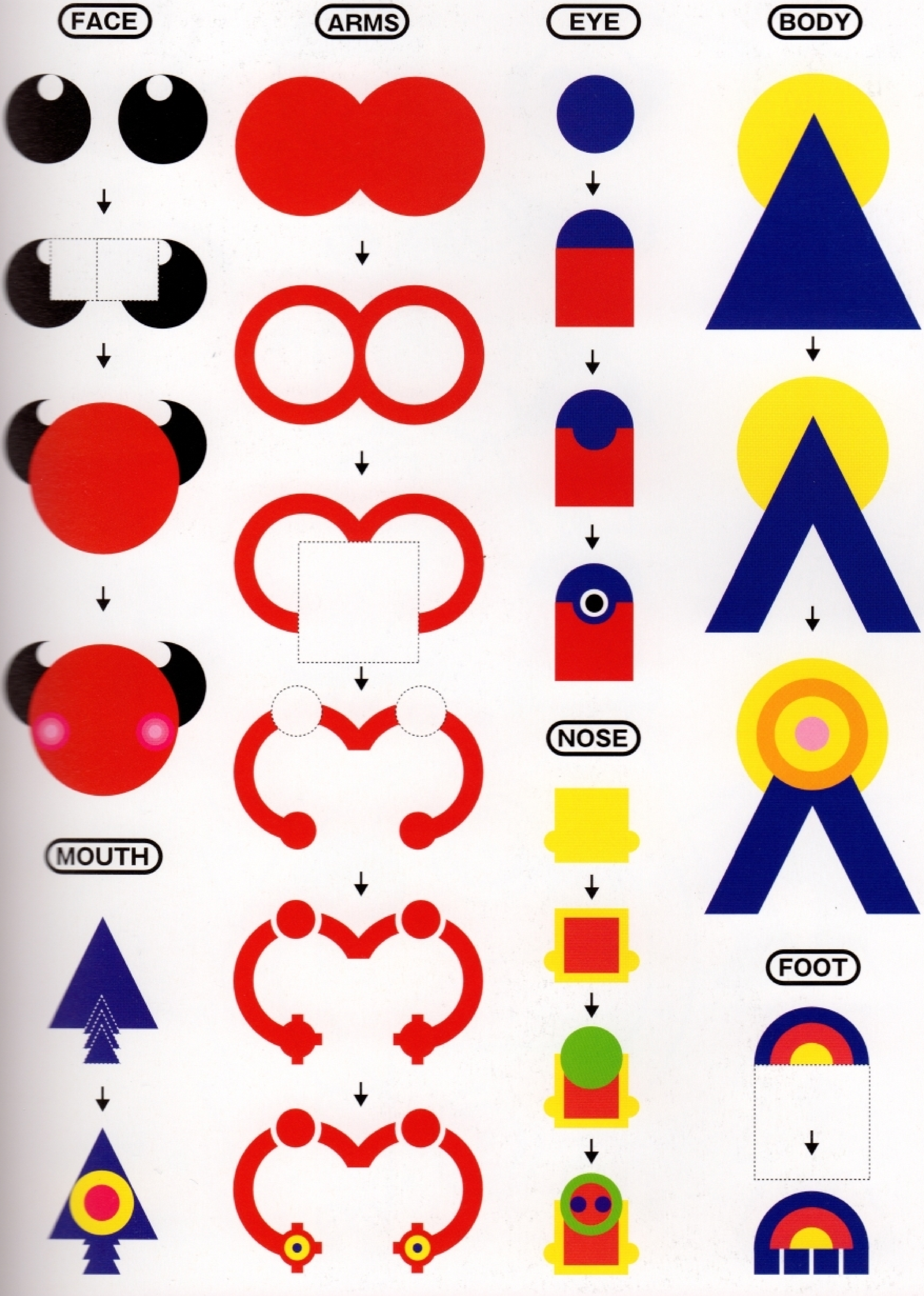
●▲■だけの組み合わせでデザインされています。

ここではパーツごとにわけて、そのできる過程を解説します。





こうしてできています。



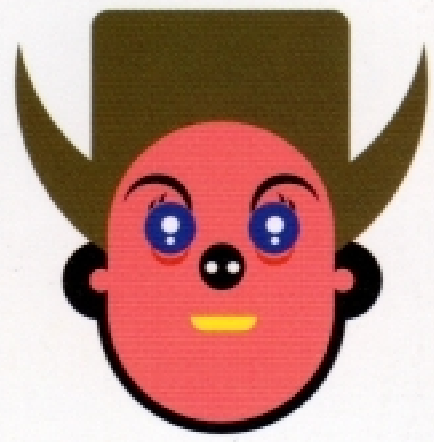


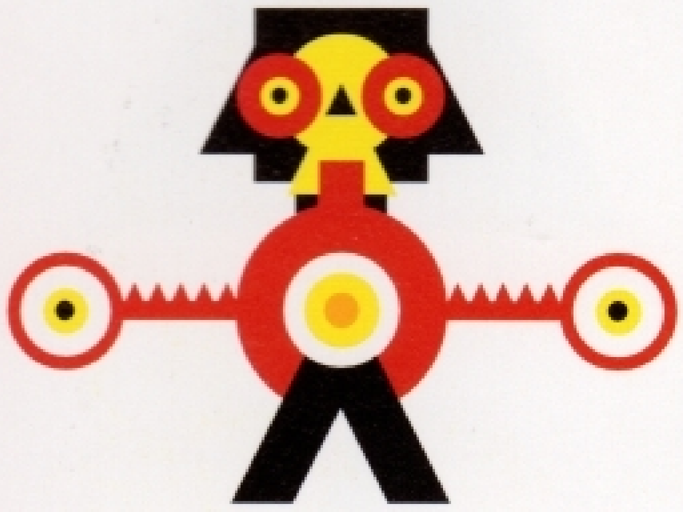
イロイロ描いてみました。


Techno

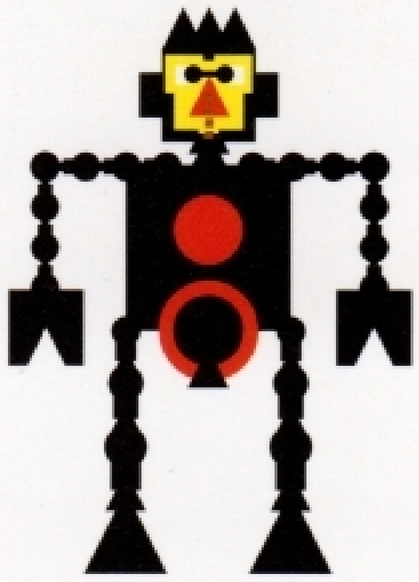

Punk

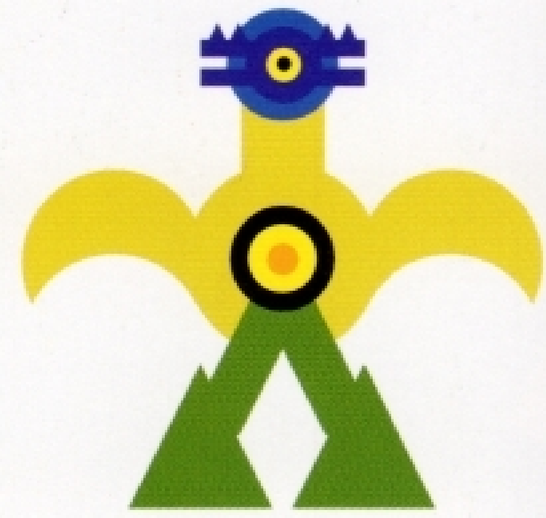

Funk


Cowboy


IYAMIロボ

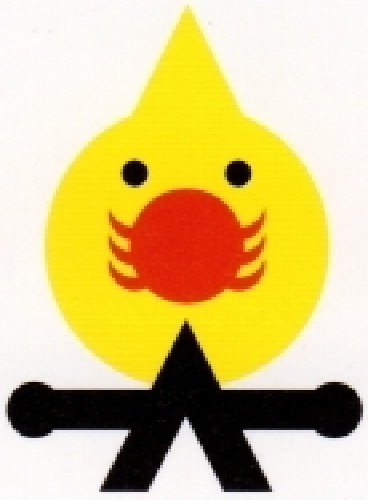

万歳ロボ

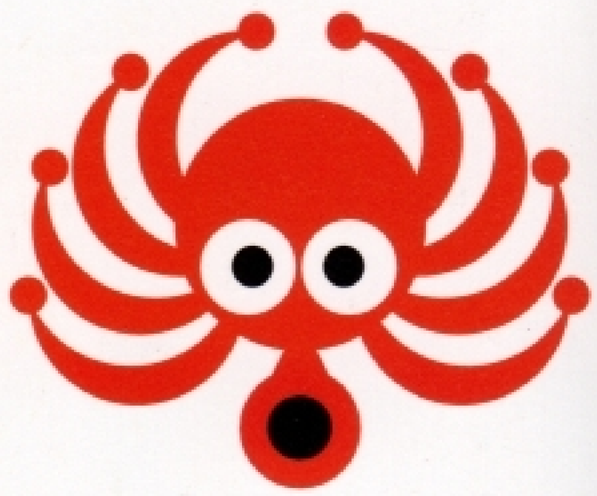

ロボ-QLO

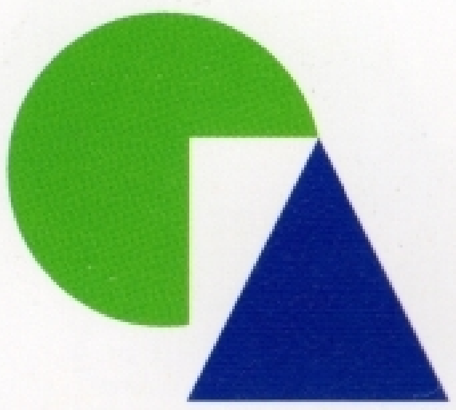

ロボトリー

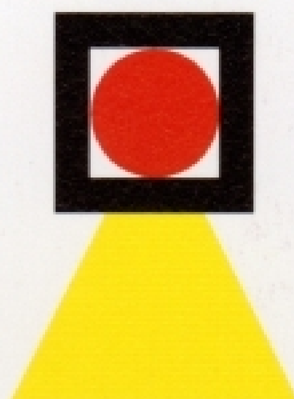

チャイルドワーム

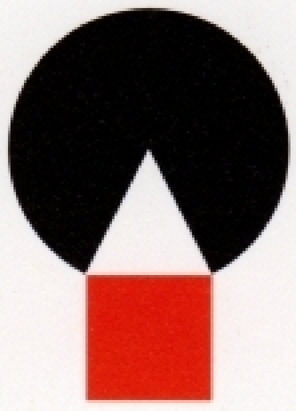

オバ-QLO


ミニポーク

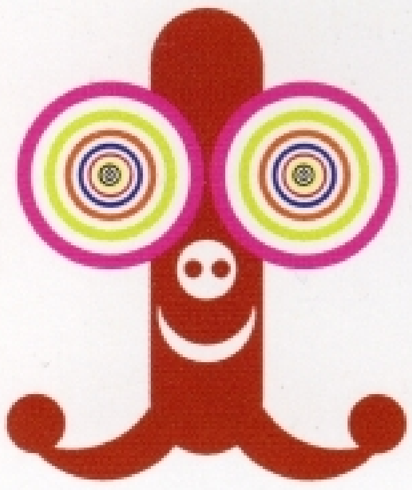

オクトパス-Q

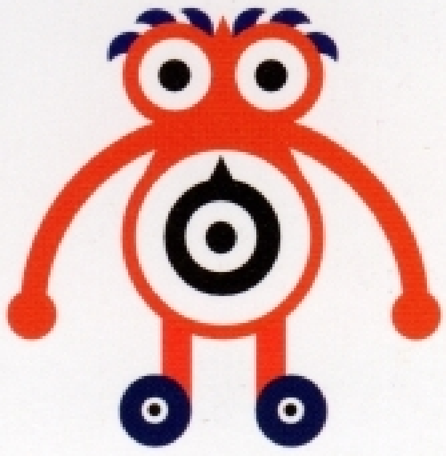

便利屋シンボル


インフォメーションシンボル

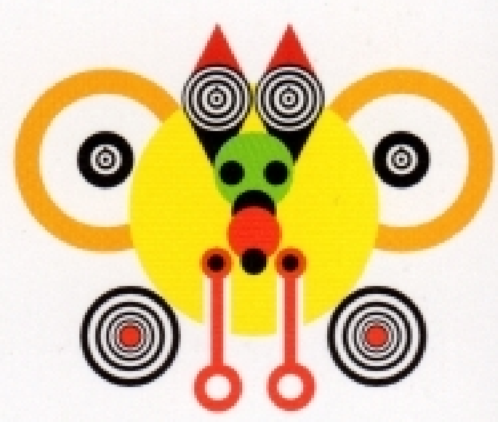

髪メーカーシンボル

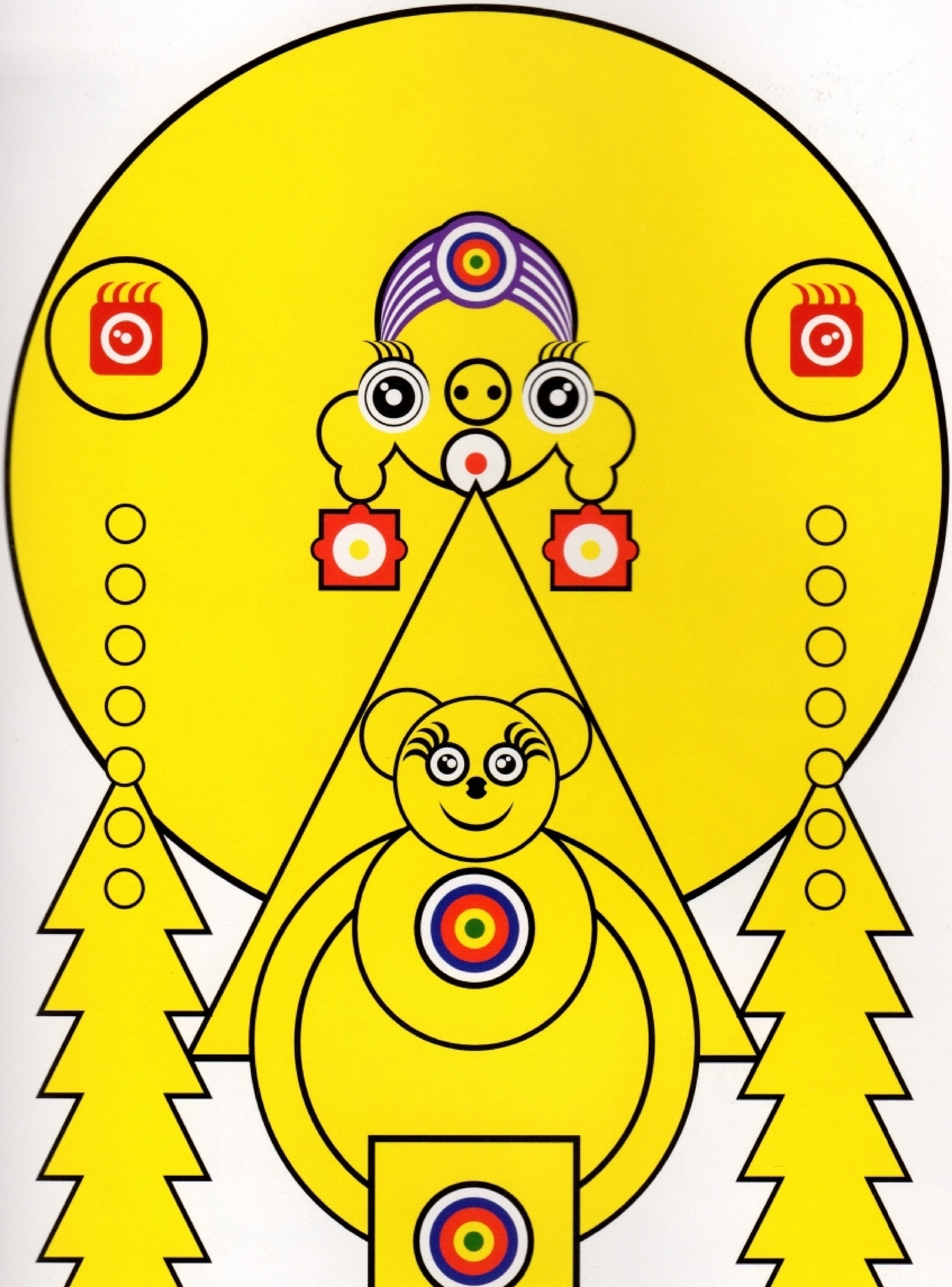

地下銀行シンボル


漫画虫


バンド虫


おめでた虫


オヤジ虫



2000 osamu sato



2000 osamu sato



2000 osamu sato



OUTSIDE DIRECTORS COMPANY LIMITED

WWW.COMPU-OSD.COM

2000 osamu sato

こちらで使用されたオリジナル英文フォントは、上記ホームページでダウンロードできます。



リズムンフェイス

WHAT'S RHYTHM 'N' FACE ?

さて、ここまで読み進んできた賢明なる読者のみなさんなら、●▲■というプリミティブな図形でも、組み合わせ次第で複雑な絵が描けることをご理解いただけたことでしょう。理解できましたよね?　わかりましたよね?　え?　わかんない?　そういう人は、もう一度読み直せ出直してこいコノ野郎!!　ってカンジですが、タイミングのいいことに、●▲■を使って絵を描くというゲームが、プレイステーションで発売されるんです。『リズムンフェイス』ってタイトルなんですが、これで遊べば、どんな人でも●▲■でのお絵描きが楽しめるっていうスグレモノ。ということで『リズムンフェイス』の中身をご紹介しましょう。



WHAT'S RHYTHM 'N' FACE ?

リズムンフェイス

プレイステーション対応　リズムペイントアクションゲーム　2000年3月発売予定　標準価格：4,800円（税抜）DUALSHOCK対応（振動のみ）

リズムンフェイスはこんなゲームです

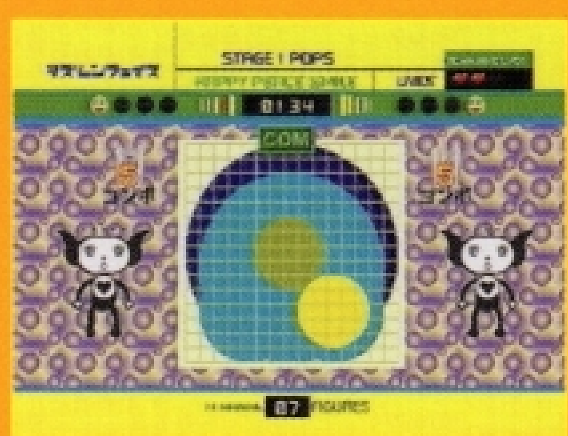
●▲■。図形をコンピュータの指示に従ってキャンバスに描いていく。図形を描いていくごとに、徐々に浮かび上がってくる全体像。最終的に画面に描かれているのはキャラクターの顔……。『リズムンフェイス』は、基本的な図形を組み合わせて絵を描くという、ありそうでなかった(というか誰もやらなかった)「お絵描きゲーム」の新境地を開拓した作品である。●▲■の組み合わせで、こんな絵が描けるのか!!　という驚き。目からウロコがポロリと落ちるほどの新発見が、このゲームにはあるかもしれないし、ないかもしれない。って、どっちなんだよ!!



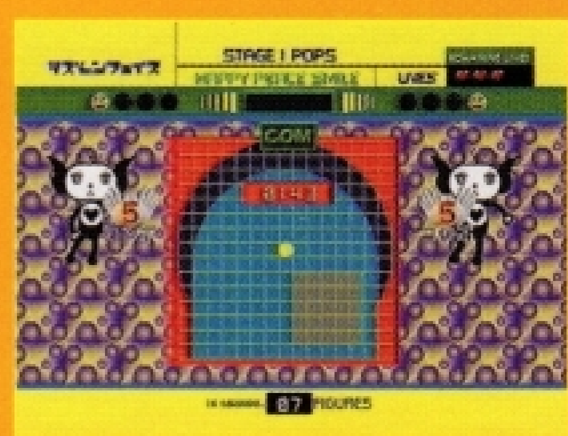
Rhythm 'N' FACE

リズムンフェイスは新感覚のRPGだった!!

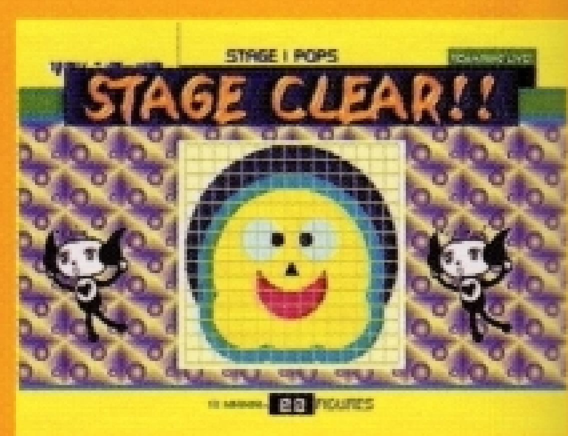
●▲■を組み合わせて、お絵描きする『リズムンフェイス』。なんとBGMのリズムに合わせてボタンを押していくという、最近ハヤリのリズムアクションゲームの要素も採用!!　具体的にはBGMが2小節鳴るあいだにCOMがお手本のプレイを見せる。つぎの2小節がプレイヤーの番。BGMのテンポに合わせて、タイミングよくボタンを押し、お手本と同じように図形を描いていくというルールなのである。つまり『リズムンフェイス』は、R(hythm) P(aint) action G(ame)。略してRPG!!　なんか売れセンの大作ソフトってカンジだね!!



⬆まずはCOMのお手本プレイを観察して、どういうふうに図形が置かれるかを覚えて置くわけです。



⬆BGMのリズムに合わせてボタンを押して図形を動かす。●のところを■で描くというように変えてもグー。



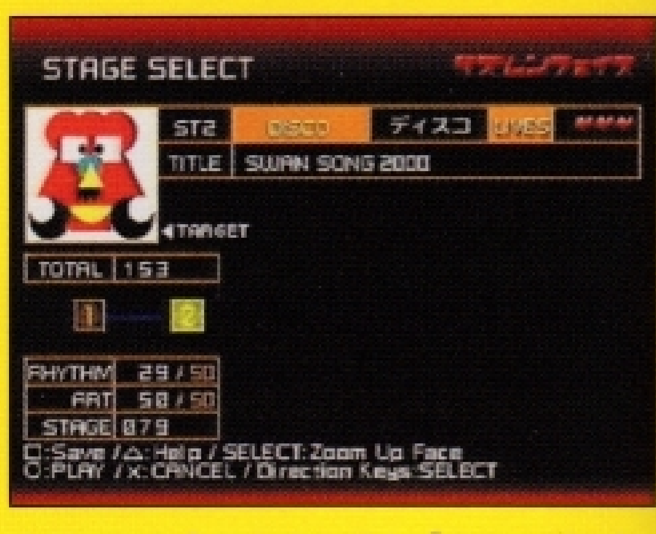
⬆最後まで図形を置ければ完成に至ると。『リズムンフェイス』は、このような仕組みになっております。

リズムペイントアクションってことは音楽も重要だ!!

クドいようだが●▲■でお絵描きする『リズムンフェイス』は、RPG(リズムペイントアクション)。近頃大人気のリズムアクション系ゲームの要素も取り入れてある。ということは、音楽も『リズムンフェイス』の重要なウリになっているのは当然なのである。

で、どういう音楽なのかっていうと、ジャズ、ファンク、レゲエ、ボサノヴァ……などのフレーバー(ここがミソ)が漂う、ノリノリ&クラヴ系というか!!　しかも、エリックサティからベートーベンまで世界の名曲(著作権切れの曲のみ)のフレーズを、曲のあちこちに忍ばせる仕掛けも心憎いというか、キャッチーだ!!

ところが、全ステージをクリア。さらにある条件を満たすとプレイできるボーナスステージ(フリーペイントモード)では、それまではノリノリだったBGMが、テンポ感もメロディーもない現代音楽風のものに一転!!　脱力&過激すぎるのである。



⬆ジャンル名はあくまでも「フレーバー」ということで、ひとつ。



ということで実際にお絵描きしてみましょうか

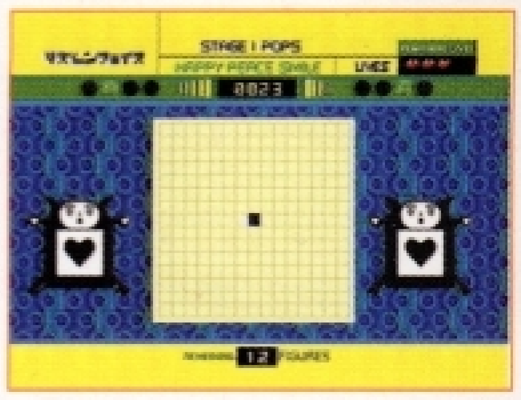
「●▲■で絵を描くっていうのはわかった。じゃあ、実際にゲームではどう描いていくのよ、正味の話」。ということで『リズムンフェイス』のゲーム内容を説明させていただきます!!

1 まず最初にCOMのお手本プレイをよく観察。音楽が2小節鳴ってるあいだにCOMが図形を動かします。2小節終わったときの図形の形、位置、大きさを覚えておきましょう。



⬆目と耳をフルに使って、COMの動きを観察するのだ。見よ、そして感じろ!!

2 つぎはアナタが絵を描く番です。コントローラの●、▲、■ボタンを押すと、図形が表示されます。もう一度、図形ボタンを押すとそれまで動かしてた図形は消えちゃうので注意!! 図形が表示されるのは、基本的にはキャンバスのまん中です。いちばん小さい図形が出てきます。



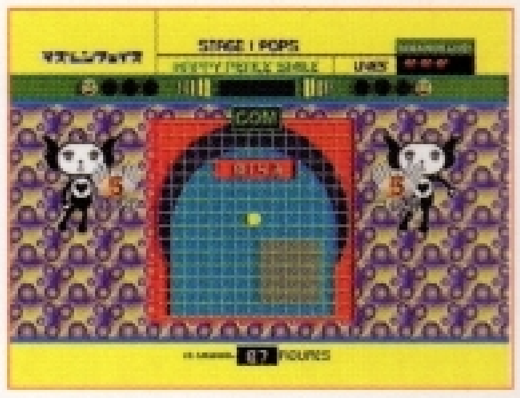
⬆入力時間中は図形は定着されない。2小節終了時に成功/失敗を判断されます。

3 重要なのが、リズムにノってボタンを押すこと。リズムから外れると、図形はウンともスンとも言いません。図形の動かし方はアナタの自由。音楽の4小節が終わったときに、COMと同じ位置、同じ大きさで、図形を置けていればオーケー!! 成功したら、つぎのステップへ。失敗したら、もう1回やり直し。



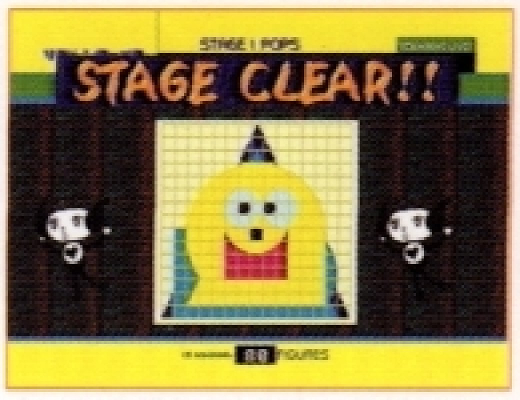
⬆リズム感がないと、このゲームではダメダメです。練習しましょう。

4 リズムにノって、ボタンをいっぱい押すと、高得点。×ボタンを押すとSEが鳴ります。楽器を演奏するみたいにボタンを押すとイイカンジ。5回連続で図形の配置に成功すると、コンボボーナス。また最初から最後までCOMの動きをカンペキにマネると、スゴいことが!!



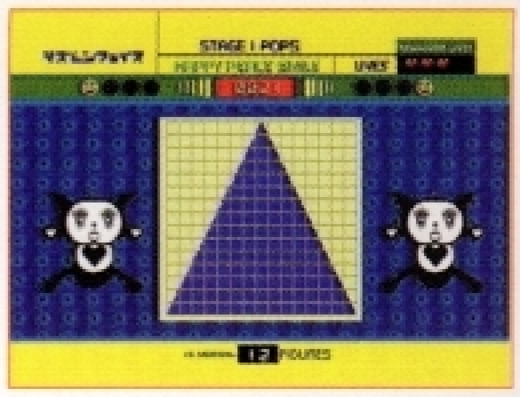
⬆ボタンを押せば押すほど、BGMのウワモノは派手になっていくんです。

5 どうしてもCOMと同じように図形を置けない〜。そんなアナタでも救いの手はある。2回目に図形を置くときは、多少大きさや位置が違ってもオーケーなんです。わざと1回間違って、ヘンな顔を描いてみるのもいいかもしれません。



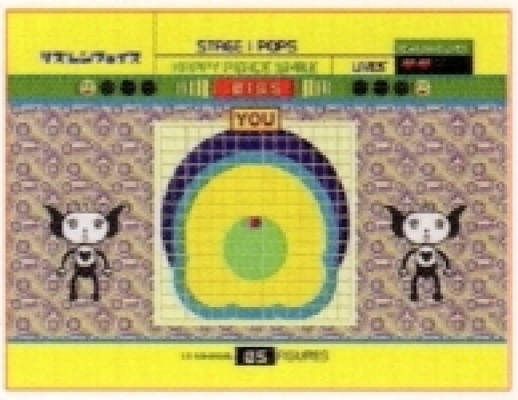
⬆ヤリ方次第では、こんなヘンな顔も描けるのです。キュビズムというか!!

6 あ、そうそう、図形の位置と大きさはCPUと同じじゃなきゃダメなんだけれど、種類は別でも構わない。入力が終わったときに、図形がピカッと光ったらARTポイントをゲットした合図。高得点を狙うんだったら、個性的な絵を描いてみよう。



⬆ARTポイントはひとつの絵に対して、5箇所ぐらい隠されているらしい。

7 難易度を"EASY"にすれば、プレイヤー入力時に置くべき図形の位置が画面上で確認できます。多少リズムから外れてボタンを押しても、オーケーです。逆に"HARD"だとCOMの動きは超複雑だし、きっちりリズムに合わせてボタンを押さないとダメ!!ってな具合にとっても難しくなります。



⬆ヘタな人でもウマい人でも、オトナからコドモまで楽しめるゲームなんです。

8 と、まあザックリと『リズムンフェイス』のゲーム内容を説明したわけですが、要するにCOM→YOUの繰り返しで絵を描く。図形の大きさと位置さえ同じであればオーケー。お手本通りの絵を描く必要はない。ボタンをいっぱい押せば高得点。ノリノリ&イケイケでフィーバーしよう!! ということなんです!!



芸術家さん いらっしゃ〜い♥



STAGE1〜5までの総合得点をある点数以上獲得すると、ボーナスステージをプレイできちゃいます。このボーナスステージのゲームシステムはちょっと違ってる。まずCOMのお手本がない。リズムに合わせてボタンを押す必要もない。●▲■を使って、自由気ままに絵を描けるというもの。単なるゲームクリア後のおまけにしとくのは、もったいないぐらいに楽しい!! どんな人でもアーティストになれるんです。

フリーペイントモードではこんな風にお絵描きができるんです

ゲームをひと通りプレイしたあとなら、「図形をこう組み合わせれば、ああなる」っていう感覚が、だいたいわかるはず。この本の最初のほうでも、たっぷり解説してるんで、参考にしてみるとよいでしょう。まあ、「フリーペイント」って言うぐらいですから、決まりなんてないんです。ルールに則ってゲームをクリアした人だけが味わえる、自由の開放感に浸りつつ、お絵描きしてください。

芸術は模倣から始まる

「芸術は模倣から始まる」と言ったのはシェークスピアだったような気がしますが(テキトー)、チビッコたちに大人気の有名キャラクター(偽物)を『リズムンフェイス』に登場させてみました。これでチビッコ受けはバッチリ!! っていうかフリーペイントモードで描いてみただけなんですが。操作コマンドの通りに図形を置いていけば、簡単にキャラクターが出来上がるという仕掛けです。



クタっとしたぱんだ

クタっとしてるというよりは、たれているぱんだ。●だけで描けちゃいます。ギャル受けもバッチリですね!!

操作コマンド

■、R、R、R、R、R、R、R、　赤
●、R、←、←、←、←、↑、↑、↑　黒
●、R、→、→、→、→、↑、↑、↑　黒

●、R、R、R、R　白
●、R、R、R、←、←、←、←、↓　白
●、R、R、R、→、→、→、→、↓　白

●、R、←、←、←、←、←、←、↓、↓、↓、↓　黒
●、R、→、→、→、→、→、→、↓、↓、↓、↓　黒

●、R、R、←、←、←、←　黒
●、R、←、←、←、←　白
●、←、←、←、←　黒

●、R、R、→、→、→、→　黒
●、R、→、→、→、→　白
●、→、→、→、→　黒

●、↓、↓　黒



電気ネズミ(別名・ニセチュウ)

今や世界の人気キャラクターに成長した電気ネズミのかわいさを余すところなく完全再現してみました。チビッコは大喜び!!

操作コマンド

■、R、R、R、R、R、R、R、　赤
●、R、R、R、R、R　黄色
●、R、R、R、R、←、←　黄色
●、R、R、R、R、→、→　黄色
●、R、R、R、R、R、↓、↓　黄色
●、R、R、←、←、←、←、↓、↓、↓、↓　黄色
●、R、R、→、→、→、→、↓、↓、↓、↓　黄色

▲、R、R、←、←、←、↑、↑、↑、↑、↑　黄色
▲、←、←、←、↑、↑、↑、↑、↑、↑、↑　黒

▲、R、R、→、→、→、↑、↑、↑、↑、↑　黄色
▲、→、→、→、↑、↑、↑、↑、↑、↑、↑　黒

●、R、↓、↓、↓　赤
●、R、←、↓、↓　黄色
●、R、→、↓、↓　黄色

●、R、←、←、←　黒
●、←、←、←、↑　白

●、R、→、→、→　黒
●、→、→、→、↑　白

●、↓、↓　黒

●、R、←、←、←、←、←、↓、↓、↓　オレンジ
●、R、→、→、→、→、→、↓、↓、↓　オレンジ



フリーペイント隠しコマンド一挙掲載!!

フリーペイントモードで、ここに掲載した隠しコマンドを入力してみよう。すると、アラアラ不思議。みんなが知ってる有名キャラクターの顔が浮かびあがってくるぞ!!

背景の色をかえたい時は最初に■を大きくして配置してください。（初期設定は黒） また、各パーツの色はあくまで参考です。

操作コマンド

●、R、R、R、R、R、R、R 青
●、R、R、R、R、R、↓ 水色

●、R、R、R、↓、↓ 赤
●、R、R、↓ 水色
■、R、R、R、↑ 水色

●、R 赤
●、↑ 白
■、↓、↓ 黒
■、↓、↓、↓ 黒

■、←、←、←、←、←、←、←、↑ 黒
■、←、←、←、←、←、←、↑ 黒
■、←、←、←、←、←、↑ 黒

■、←、←、←、←、←、←、←、↓ 黒
■、←、←、←、←、←、←、↓ 黒
■、←、←、←、←、←、↓ 黒

■、←、←、←、←、←、←、←、↓、↓、↓ 黒
■、←、←、←、←、←、←、↓、↓、↓ 黒
■、←、←、←、←、←、↓、↓、↓ 黒

■、→、→、→、→、→、→、→、↑ 黒
■、→、→、→、→、→、→、↑ 黒
■、→、→、→、→、→、↑ 黒

■、→、→、→、→、→、→、→、↓ 黒
■、→、→、→、→、→、→、↓ 黒
■、→、→、→、→、→、↓ 黒

■、→、→、→、→、→、→、→、↓、↓、↓ 黒
■、→、→、→、→、→、→、↓、↓、↓ 黒
■、→、→、→、→、→、↓、↓、↓ 黒

●、R、R、←、←、←、↑、↑、↑ 白
●、←、↑、↑、↑ 黒

●、R、R、→、→、→、↑、↑、↑ 白
●、→、↑、↑、↑ 黒

●、↓、↓、↓、↓、↓、↓、↓ 黄色

操作コマンド

●、R、R、R、R、R、R、R オレンジ

●、R、R、R、↓、↓、↓ 黒
●、R、R、R、↓、↓ オレンジ

●、R、←、←、←、↑、↑、↑、↑ 黒
●、R、←、←、←、↑、↑、↑ オレンジ
●、←、←、←、↑、↑、↑ 黒

●、R、→、→、→、↑、↑、↑、↑ 黒
●、R、→、→、→、↑、↑、↑ オレンジ
●、→、→、→、↑、↑、↑ 黒

●、R、R、←、←、←、←、←、↓、↓ 赤
●、←、←、←、←、↓ 白

●、R、R、→、→、→、→、→、↓、↓ 赤
●、→、→、→、→、↓ 白

●、R、R、↓ 赤
● 白

操作コマンド

▲、R、R、R、R、←、←、←、↑、↑、↑ ダークグレー
▲、R、R、R、R、→、→、→、↑、↑、↑ ダークグレー

●、R、R、R、R、R、R、↓ ダークグレー

●、R、R、R、R、R、↓、↓ 白

●、R、R、R、R、↓、↓ 黒
●、R、R、R、R、↓ 白

●、R、R、←、←、←、↑、↑ ダークグレー
●、R、R、←、←、↑、↑ 白
●、←、←、↑、↑ 黒

●、R、R、→、→、→、↑、↑ ダークグレー
●、R、R、→、→、↑、↑ 白
●、→、→、↑、↑ 黒

●、R、↓ 黒

操作コマンド

▲、R、R、R、←、←、←、←、↓、↓ 青
●、R、←、←、←、←、←、←、↓、↓、↓、↓、↓、↓ 青

▲、R、R、R、→、→、→、→、↓、↓ 青
●、R、→、→、→、→、→、→、↓、↓、↓、↓、↓、↓ 青

■、R、R、R、R、↓、↓、↓ 黄色

●、R、R、↓、↓、↓、↓、↓ 白
●、R、↓、↓、↓、↓、↓ 黄色
■、R、R、↓、↓、↓ 黄色

■、R、←、←、↓、↓、↓ 白
●、←、←、↓、↓、↓、↓ 黒

■、R、→、→、↓、↓、↓ 白
●、→、→、↓、↓、↓、↓ 黒

●、↓、↓、↓、↓、↓ 黒

▲、R、R、R、R、↑、↑、↑ 赤
■、R、←、←、←、← 赤
■、R、→、→、→、→ 赤
■、R、↑、↑、↑、↑、↑、↑ 赤

■、R 緑
●、R、← 緑
●、R、→ 緑

■、← 青
■、←、↓ 青
■、→ 青
■、→、↓ 青
■ 青
■、↑ 青

操作コマンド

●、R、R、R、R、R、↓、↓ 白
●、R、R、R、R、R、←、←、↓、↓ 白
●、R、R、R、R、R、→、→、↓、↓ 白

▲、R、R、R、←、←、←、↑、↑、↑、↑ 白
▲、R、R、R、→、→、→、↑、↑、↑、↑ 白

■、←、←、←、←、←、←、←、↓ 黒
■、←、←、←、←、←、←、↓ 黒

■、←、←、←、←、←、←、←、↓、↓、↓ 黒
■、←、←、←、←、←、←、↓、↓、↓ 黒

■、←、←、←、←、←、←、↓、↓、↓、↓、↓ 黒

■、→、→、→、→、→、→、→、↓ 黒
■、→、→、→、→、→、→、↓ 黒

■、→、→、→、→、→、→、→、↓、↓、↓ 黒
■、→、→、→、→、→、→、↓、↓、↓ 黒

■、→、→、→、→、→、→、↓、↓、↓、↓、↓ 黒

●、←、←、←、←、↓、↓、↓ 黒
●、→、→、→、→、↓、↓、↓ 黒

●、↓、↓、↓、↓ 黄

■、R、→、→、↑、↑、↑、↑ 赤
●、R、→、→、→、→、↑、↑、↑ 赤
■、R、→、→、→、→、→、→、↑、↑ 赤

操作コマンド

●、R、R、R、←、←、←、←、↓、↓ グレー
●、R、R、R、→、→、→、→、↓、↓ グレー
●、R、R、←、←、←、←、↓、↓ 黒
●、R、R、→、→、→、→、↓、↓ 黒

■、R、R、R、R、R、↓、↓ 赤

●、R、R、R、R、↑ 赤
■、↑、↑、↑、↑、↑、↑、↑、← グレー
■、↑、↑、↑、↑、↑、↑、↑ グレー
■、↑、↑、↑、↑、↑、↑、↑、→ グレー
■、↑、↑、↑、↑、↑、↑ グレー

●、R、←、←、←、←、←、↓、↓、↓、↓ グレー
●、R、→、→、→、→、→、↓、↓、↓、↓ グレー
■、←、←、←、←、↓、↓、↓、↓ 赤
■、→、→、→、→、↓、↓、↓、↓ 赤

●、R、↓、↓、↓、↓、↓、↓ ピンク
▲、R、↓、↓、↓、↓、↓、↓、← 赤
▲、R、↓、↓、↓、↓、↓、↓、→ 赤

●、R、←、←、↑、↑、↑ 白
●、R、←、←、↑、↑ 白
●、←、↑、↑ 黒

●、R、→、→、↑、↑、↑ 白
●、R、→、→、↑、↑ 白
●、→、↑、↑ 黒





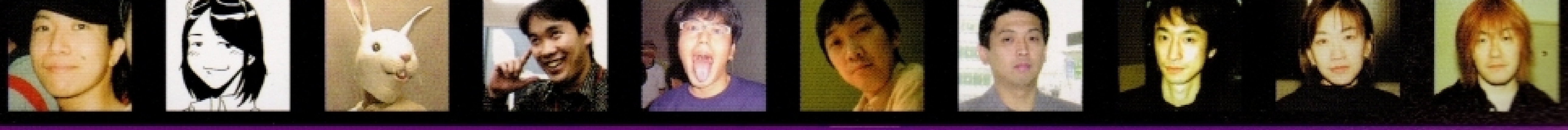



"PSロゴ"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUALSHOCK"は同社の商標です。
PlayStation
鍋底▲●■。
いまや時代のトレンドはPS2。PS1は歴史の遺物と化してしまうのか……。そんな風潮に反逆する『リズムンフェイス』はPS1対応。鍋底に残ったおでんがおいしいのと同様、PS1時代の最期を見届けるのにふさわしい面白さ。
リズムに合わせて▲●■で絵を描くリズムペイントアクション『リズムンフェイス』は2000年3月、PS2と同じころ、PS1用で発売です。
STAGE CLEAR!!
世界は▲と●と■で、できている。
おでんも▲と●と■で、できている。
リズムに合わせて▲●■で絵を描くゲーム
リズムンフェイス、3月発売。
リズムンフェイス
リズムペイントアクションゲーム
2000年3月発売予定　標準価格：4,800円（税抜）
DUALSHOCK（振動のみ）対応
アスミック・エース エンタテインメント株式会社　ソフトウェア事業部
〒113-8405　東京都文京区本郷5-24-5
TEL.03-3817-8055（月～金 10:00～17:00）
©2000 Asmik Ace Entertainment Inc. / OutSide Directors company limited

リズムンフェイス

EDITOR'S IMPRESSIONS

一応、この本は『リズムンフェイス』のプロモーションブックなんです。『リズムンフェイス』っちゅうゲームがどういう内容なのか。●▲■で絵を描くってどういうことなの？　ということをご説明申し上げると。要するに面白いゲームだから買ってくださいよと。まあ、そういう本なんです。で、読者のみなさんに先駆けてマスコミの関係各位に『リズムンフェイス』の宣伝に行って参りました。ぜひ記事で取り上げてちょうだい!!　ってお願いしてきたんです。そのときに、各雑誌の編集者・記者サンたちに『リズムンフェイス』で遊んでもらって、さらに●▲■で絵を描いていただきました。ちゃんと雑誌でも記事にしてくださいね。よろしくお願いしまーす!!



週刊ファミ通編集部

MIDIはらふじ

MIDI HARAFUJI





COMMENT

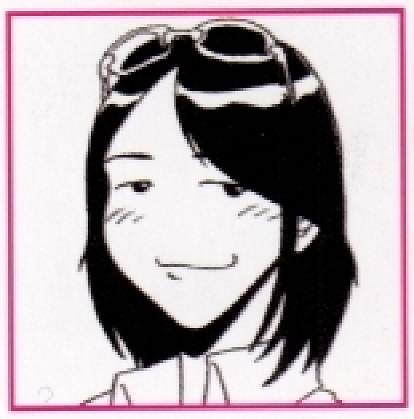
自分の顔を描いてみようと思ったのはいいが、これがなかなか難しい作業だった。●、▲、■の組み合わせで人の顔を作る。それがこんなにセンスの必要なことだとは。だけど、完成したときの達成感はかなりのもの。あまり似てないけど、ま、初心者ってことで。

ファミ通

ハイパープレイステーション編集部

阿部 美香

MIKA ABE

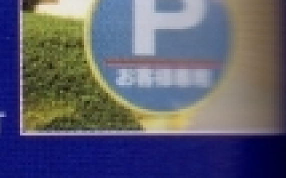




COMMENT

作画のポイントはエラの丸みと流し目。ソフト担当編集Yの大好きなおしゃべり好きの白ネコをイメージしたのですが……、似てない？

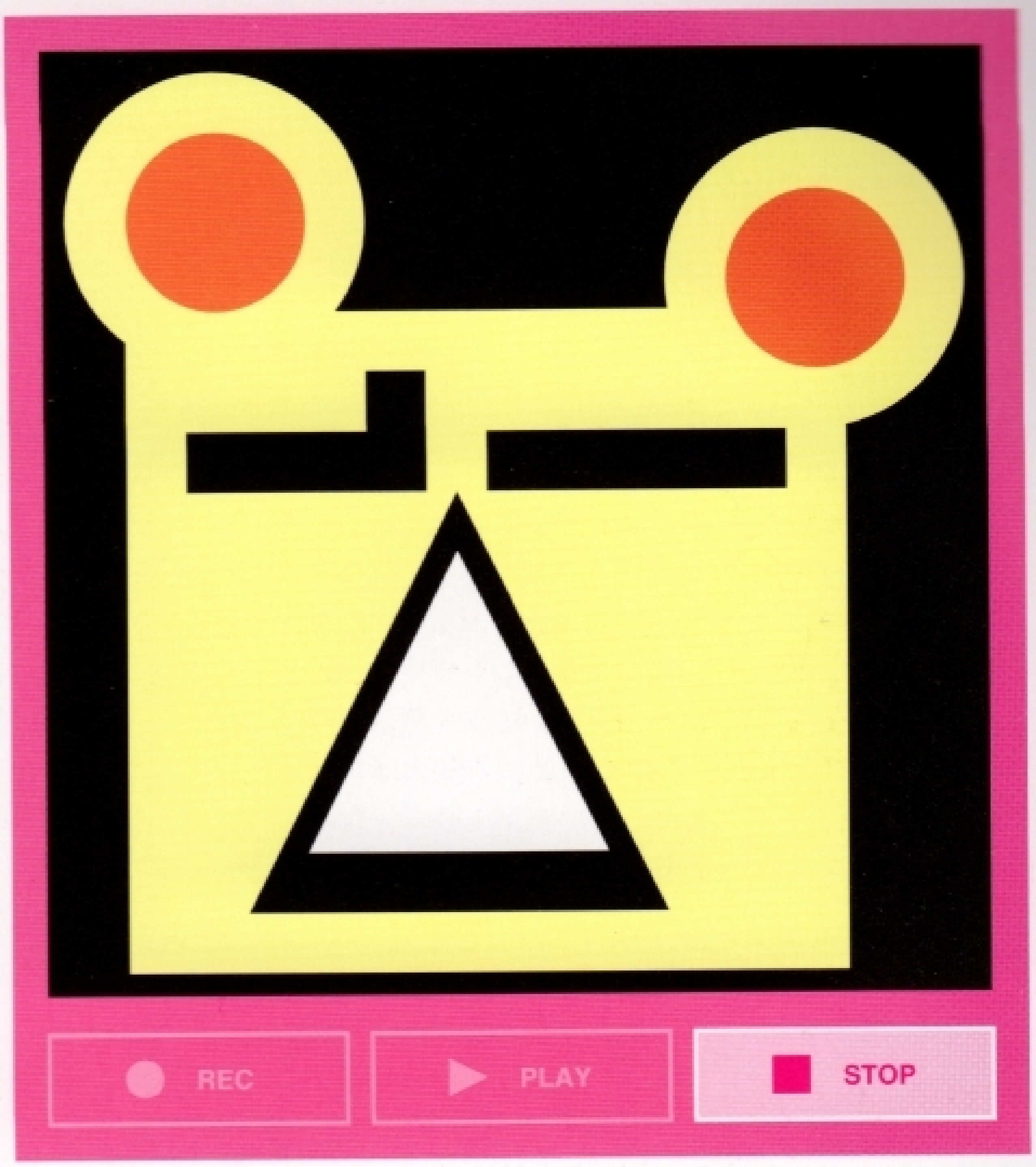
HYPER プレイステーション



電撃プレイステーション編集部

担当編集





COMMENT

そんなワケで、電撃の看板(?)ポリタンを描いてみました。なかなか難しいもんですね。

電撃プレイステーション PlayStation

ザ・プレイステーション 編集長

中島 毅
TAKESHI NAKAJIMA

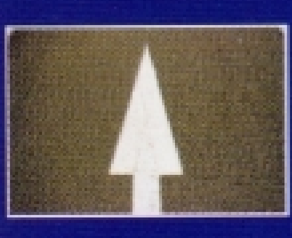




COMMENT

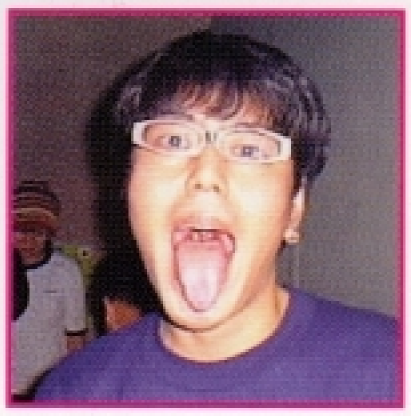
リズムに合わせてボタンを押す、そんなありきたりなゲームかと思ったら大間違い。音に神経を集中させつつも、肝心なのは美的センス。リズムがセンスを狂わせるのか、それとも、リズムが隠れた才能を開花させるのか、意外な発見がありました！

週刊 ザ・プレイステーション



ファミ通Wave編集部

ローリング内沢
ROLLING UCHIZAWA



COMMENT

OutSide Directors companyの作品といって思い出すのがプレイステーションのドリームエミュレーター『L.S.D.』。LSDを食わずして夢の世界へトリップできちゃう『L.S.D.』もかなりブッ飛んでた作品だったけど、この『リズムンフェイス』も、LSD＋マリファナ＋エクスタシー……くらいのブッ飛び気味な作品。志村もビックリ、"変なおじさん"ならぬ変な顔のオンパレードで、もう頭クラクラ～。笑った顔、泣いた顔、怒った顔、悲しい顔、まじめな顔……とにかくありとあらゆる顔が丸と三角と四角という３つの図形だけで作れちゃう。全米も驚愕！　昼下がりの奥様がたも騒然！　みなさんも、ゴハンをオカズにゴハンを食べるくらいの勢いで、世界中のありとあらゆるオモシロ"フェイス"を作ってみてくださいな。

MONTHLY ファミ通Wave ウェーブ



"お昼の顔"といえばもちろんサングラスのこの人。
「『リズムンフェイス』してもいいかな？」、「いいともー！」。

ゲームウォッチャー
murmur's GROUP代表

山本直人
NAOTO YAMAMOTO



COMMENT

このソフトの面白さは「安心感」。丸と三角、そして四角を並べて作る、単純なＣＧ画面なんだけど、なんともいえない安心感を得られます。うん、「いやし」な感じ。ふと、教育テレビにチャンネルを回したときの安心感、そして意外な新しさ。そんなものを感じさせてくれるソフトなんですね。それなりに歳を重ねてしまった自分では、ちょっと難しさがあるけれど、子供たちだと素直に、今のおもちゃとして遊んでくれそうな気がします。子供のいる友人に勧めてみたいと思いますね。





シービーズプロジェクト代表
成沢大輔
DAISUKE NARISAWA



COMMENT

テレビゲームはシナリオやグラフィックを第一義にするより、まず触ったときに気持ちよいかどうかに原点があると考えている。その意味で昨今の音楽モノゲームの隆盛は先祖返りのようで、ゲームの進化する方向性を探るうえでたいへん興味深い現象だ。『リズムンフェイス』はそんな音楽モノゲームの構造を微妙にズラし、奏でるだけでなく、図形を組みあわせて絵を描くアクションによって見せる領域まで食い込み、触感をさらに高めようとした作品だ。まるで絵描き唄を歌うように組み立てられるグラフィックは、自分のノリがそのまま画面に展開して、気持ちよさと懐かしさで胸の中がいっぱいになる。

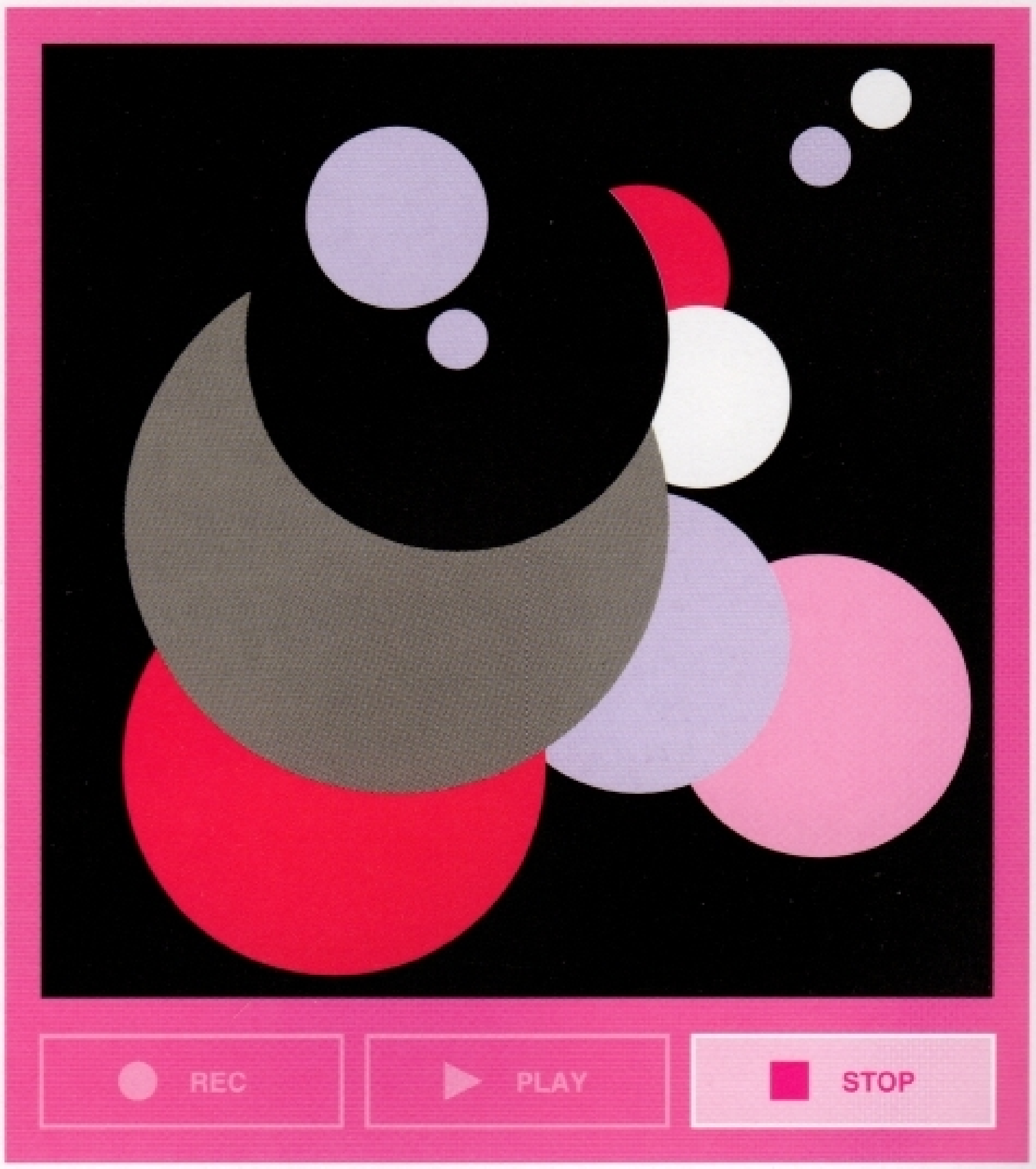


サウンド＆レコーディング・マガジン編集長
國崎 晋
SUSUMU KUNISAKI



COMMENT

全ステージをクリアした果てにすごいアバンギャルドな音世界が！　こりゃあ面白い〜と遊びまくりましたけど、出来上がった絵が凡庸な自分が悲しい。



Sound & Recording Magazine

⬅実はロゴを佐藤氏に○□△で作っていただいた！



月刊「MdN」編集長

野口 理佳
RIKA NOGUCHI





COMMENT

このゲームをちょっとさわってみて、何年か前に記事で取材させていただいたときのことを思い出しました。佐藤理さんはMacの前でAdobe Illustratorを使い、簡単な図形や「図形のカケラ」を複製したり組み合わせたりしてサクサクと、ほんの数分でオリジナルキャラを完成させてしまったのです。そんなプロ級のワザはなかなか身につけられるものではありませんが、このゲームで訓練をつめば、もしかするとそのセンスのいくばくかを身につけられるかもしれません！　また、よく子供向けのテレビ番組なんかで、リズムにのって絵を描くお兄さんやお姉さんが登場しますね。このゲームをクリアすれば、あなたもそんな楽しいキャラになれるかもしれません。そうしたら、とりあえずは子供向けタレントとしてデビューし、いずれは「踊って描ける」スターとしてビッグになる！　というのも夢ではないかもしれません！

MdN
Macintosh designers Network

INTERNET ST@RT!編集部

稲葉 雅巳
MASAMI INABA





COMMENT

『リズムンフェイス』は、上手に絵を描くとか、正確なリズムを刻むといった表現上の技術に関する事柄以前に、「柔軟な発想法とは、一体何か？」と、真っ先に問いかけてきた。表向きのインターフェースやキャラクターのデザインはとってもカワイイんだけれども、裏ではテクニック至上主義的な価値観をブッ壊しかかるというパンクな精神を持ったとんでもないゲームである。たかがマル、サンカク、シカク。されどマル、サンカク、シカク。

稲葉 雅巳（いなば まさみ）

MacFan、MacFan Beginnersを経て、現在はINTERNET ST@RTの編集に携わる。雑誌の編集以外に「RENOVATION WAVE」等のイベントオーガナイザーとしても活動中。

INTERNET ST@RT!



リズムンフェイス

CREATOR'S WORKS GALLERY

ふだんはペンやらコンピュータで作品を描いている作家が、●▲■で絵を描いたら、どういう作品になるのか？　非常に興味深いところであります。『リズムンフェイス』のフリーペイントモードという制限の多い環境下で、各人の作家性はどこまで発揮できるのでしょうか？　これまた非常に気になるところであります。










CREATOR'S WORKS GALLERY

飯田 和敏 KAZUTOSHI IIDA



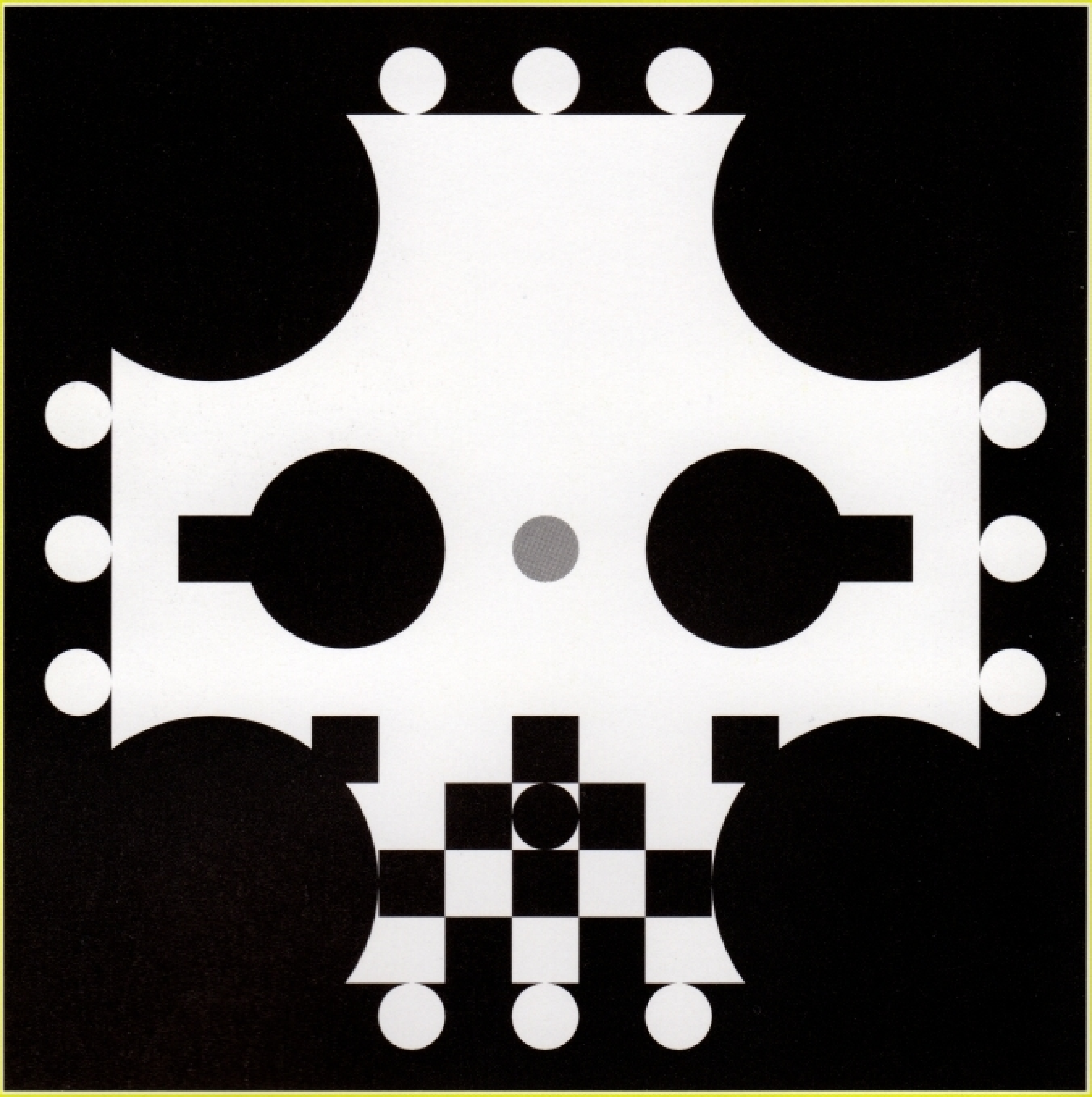
俺の作った『巨人のドシン1』は絵心があるとなお楽しいっていうテレビゲームだけど、その点で、お絵描きゲームの『リズムンフェイス』とは共通するものがある。使える形が○と△と□だけってことだけで余裕でゲーム。形もそうだけど、時間、色の３本しばりがあるから超余裕でゲーム！ これがゲームじゃなかったら何をゲームと言うのかって感じ！ あと、これで遊べない人はもうゲームすんな。映画でも観てれば っ!!

RHYTHM'N'WORKS.01

● REC

▶ PLAY

■ STOP



リズムンフェイス

PROFILE

飯田 和敏（いいだ かずとし）

ゲーム作家。『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』(いずれもPS)をリリース後、制作集団パーラムを設立。3年越しの最新作『巨人のドシン1』(64DD)が発売されたばかり。『巨人のドシン1』の情報はwww.kyojin.comで。

伊藤 桂司 KEIJI ITO



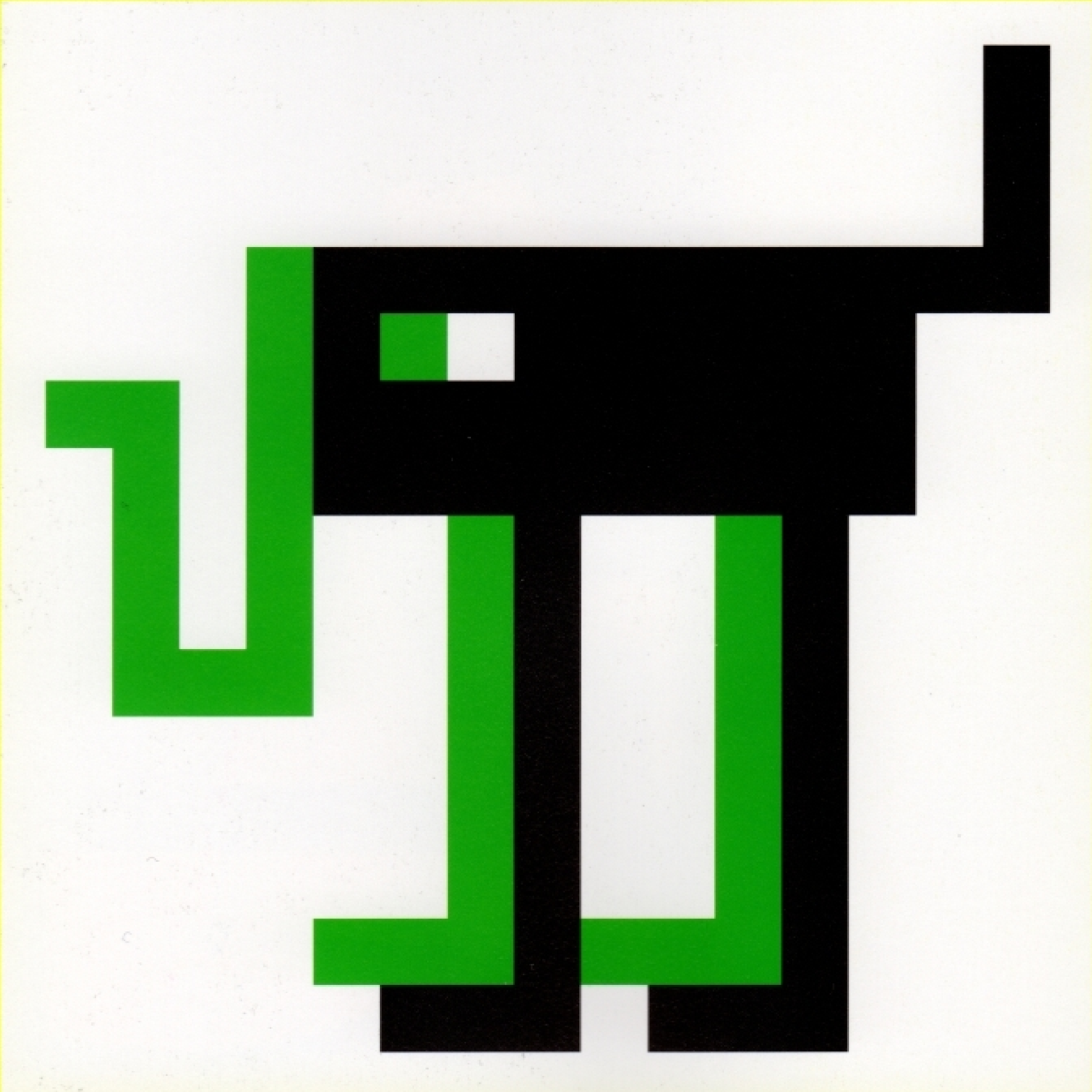
はっきり言って、高を括っていました。簡単そうに見えて意外と難しかったです。なかなか思ったように描けないし、いいところまで行くと時間切れだし。でも、シンプルなのは奥が深い。やっているうちに、この制約こそが面白いって解るわけです。限定された中でモノを作るってゲームみたいで楽しいじゃんって思ったら、ゲームだったんだよね、コレ。で、結局ゾウが出来ました。ちょっと変ですが。つぎは、もっといいのを作るゾウ。

RHYTHM'N'WORKS.02

● REC

▶ PLAY

■ STOP



リズムンフェイス

PROFILE

伊藤 桂司（いとう けいじ）

1958年東京生まれ。作品集「LANDSCAPE AND FLOWERS」('96)「NINIFUNI／二而不二」('93)を光琳社出版より刊行。'96年渋谷パルコギャラリーにて個展。'99年、作品集「MOTORWAY」（青心社）刊行と同時に、ギャラリー360°にて個展。又、フルビマーリとの２人展（CWC）も開催。'98年よりUFG（Unidentified Flying Graphics）をスタートさせ、広告、書籍、商品等のグラフィックワークを行う。



加藤 賢崇 KENSO KATO



このゲームは『ビートマニア』や『パラッパラッパー』のようなリズム系ゲームにもイマイチついていけなかった年少ユーザーに入門編として割とウケそうな気がします。ウチの子供(４才)にも、まずプレステのコントローラに慣れさせる最初のゲームとして与えようかと思いまーす。でも完全にクリアするのはどんな大人でも、リズム感きたえないとムズかしいかもしれませんね。ペイント部分も、子供でも楽しいし、デザイン専門学校の基礎平面構成の練習代わりの教材にもいいかもしれません。って感じでーす。

RHYTHM'N'WORKS.03

● REC

▶ PLAY

■ STOP

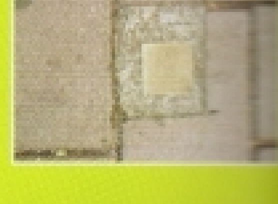


リズムンフェイス

PROFILE

加藤 賢崇（かとう けんそう）

俳優・タレント・マンガ家。1962年生まれ。
おなじみのキャラクター「いぬちゃん」はキャラクターグッズとして展開中！



白根 ゆたんぽ YUTANPO SHIRANE



男友達と夜中じゅうダラダラしゃべることってあるじゃないですか。通販番組とか見ながら。んで、その通販番組の代わりに、このフリーペイントモードで絵を描くっていうのはいいかもしれない。ダベりながら適当にボタンを押してたら、「ああ、こんなのが描けた」みたいな。○を大きくして、「優香のムネってこのぐらいだろ?」「いや、もうちょっとボインでしょ」とか(笑)。

RHYTHM'N'WORKS.04

● REC

▶ PLAY

■ STOP

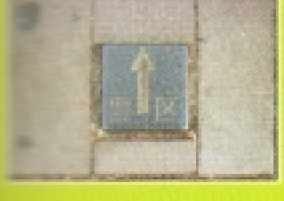


リズムンフェイス

PROFILE

白根 ゆたんぽ（しらね ゆたんぽ）

イラストレータ。桑沢デザイン研究所グラフィックデザイン科卒。
雑誌、広告、ゲームCD-ROMなどで活躍中。
MXテレビ『SCENE』(毎週日曜日23:30〜24:00)にレギュラー出演中。



●▲■ ON THE STREET

CREATOR'S WORKS GALLERY

中ザワ ヒデキ HIDEKI NAKAZAWA



背景と同じ色のオブジェクトを置くことが消すことになる。その感覚が、ボタンを押す楽しい音と一緒に体感できるのが楽しかったです。限られた図形と限られた操作の制約が、かえってかわいさを強調させたりして、挑戦意識をそそられます。

RHYTHM'N'WORKS.05

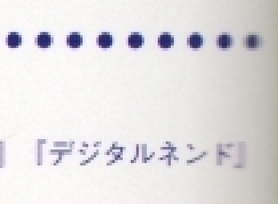


リズムンフェイス

PROFILE

中ザワ ヒデキ（なかざわ ひでき）

美術家。1963年生まれ。千葉医大卒。
デジタルメディア作品として、『キッズボックス』『デジタルネンド』等がある。著書に『西洋画人伝』。



Nendo



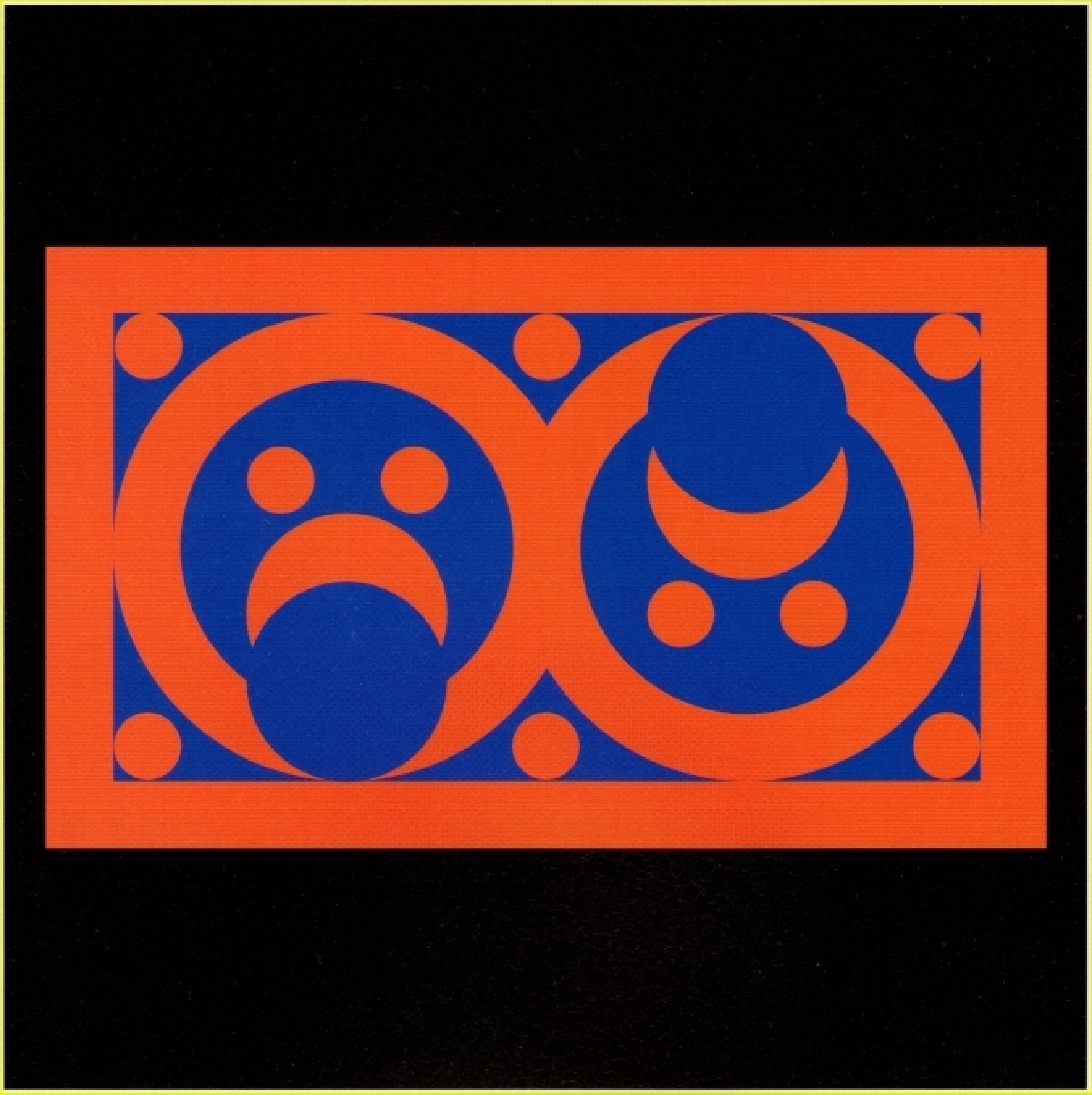
これでじょうずに絵がかけたら相当モテそうです。そう思いました。しかも難解な「現代音楽」ステージの曲とかにピッタリあわせてアドリブもきかせて、お題と全然違う絵を制限時間内にちゃんと描いたりできる奴、僕が女の子ならイチコロです。ですのでリズムんフェイスは新手の釣りゲーだと思います。見た目は全然違うけど。ステージを全部クリアしないと作画モードに入れないのも、オトッキーみたいでとてもナウいです。

RHYTHM'N'WORKS.06

REC

PLAY

STOP



リズムンフェイス

PROFILE

藤本 "Nendo ANI" 健太郎
（ふじもと" ねんど あに" けんたろう）

グラフィック小隊Nendoの、ファミコンコレクション係。
サイケデリック・マイペースを座右の銘に、明日はあなたの街のファミコン・ショップにナウいカセッツを探しに現れるかも。



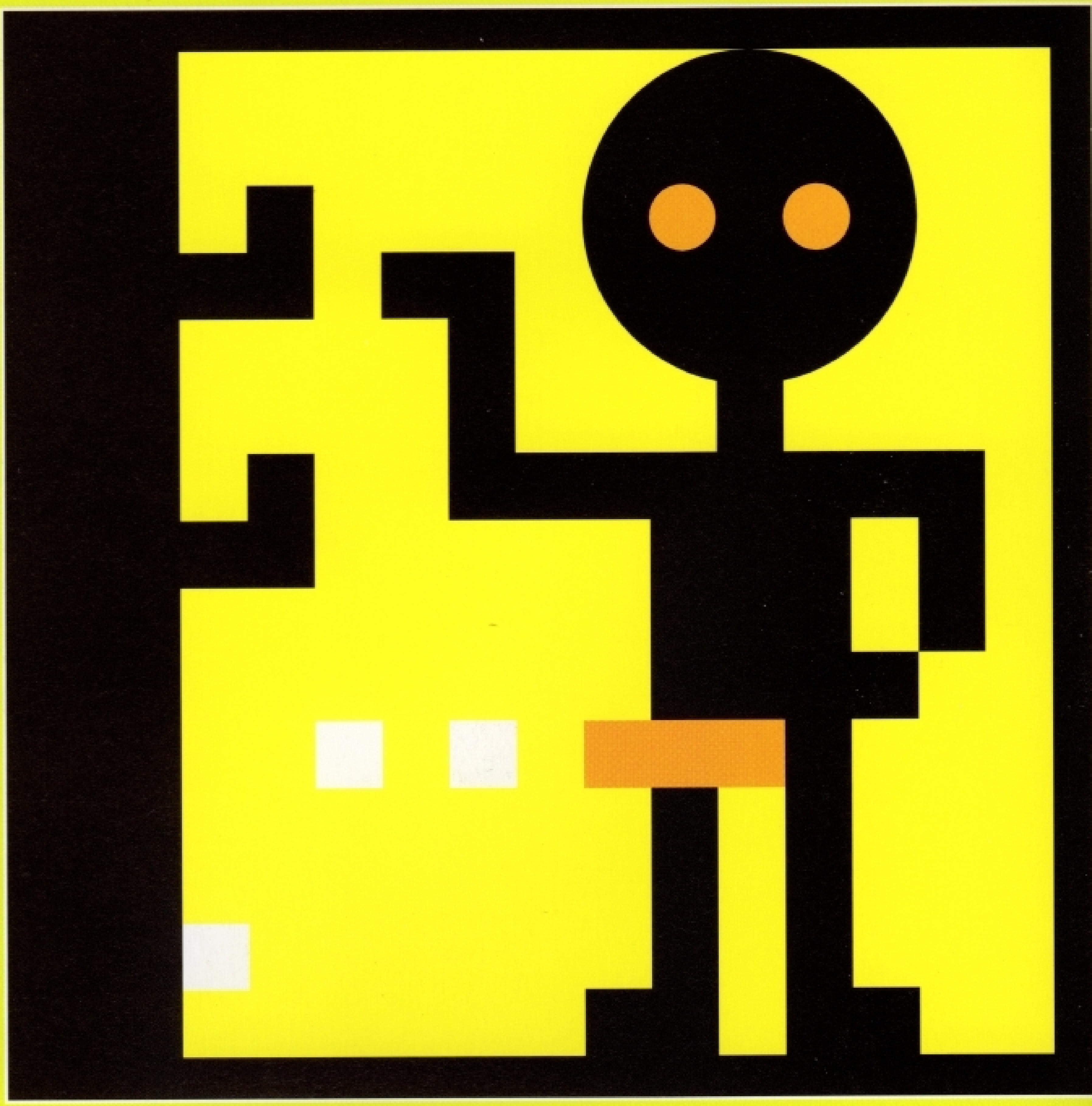
ヒロ 杉山 HIRO SUGIYAMA



1枚絵を作るたんびに、どんどんはまっていきました。時間切れになるのが悔しくてたまりませんでした。つぎはもっとすごいのを描いてみせます。マルと、シカクとサンカクという単純なかたちだけで、こんなにもいろいろな表現ができるとはおどろきでした。

RHYTHM'N'WORKS.07

● REC
▶ PLAY
■ STOP

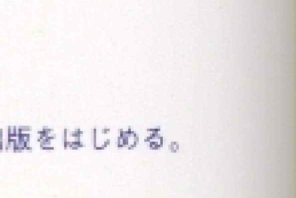


リズムンフェイス

PROFILE

ヒロ 杉山（ひろ すぎやま）

- 1962年生まれ。東洋美術学校卒業後、湯村輝彦氏に師事。
- 1987年谷田一郎と近代芸術集団結成。映像、パフォーマンス、立体等数々の作品を発表。
- 1989年日本グラフィック展外国審査員賞、JACA展銅賞受賞。
- 1991年チョイス大賞グランプリ受賞。
- 1997年シカゴアートフェア参加（タカイシイギャラリー）
- 1997年個展「とにかく外観はあてにならない」（ギャラリー360°）
- 1998年個展「Finger prints」（ギャラリー360°）
- 1997年エンライトメントパブリッシングをスタート。アート本の出版をはじめる。
- 1999年フリーペーパーTRACK'創刊。



本田 佳世 KAYO HONDA



このRPG(リズム・ペイント・アクションゲーム)は、楽しいけれども集中するので、手が汗でベトベトになりました。同じRPGの『ポケモン金』で遊んでるんですけれど、『リズムンフェイス』ほど、集中するゲームはないですね。

RHYTHM'N'WORKS.08

REC

PLAY

STOP



リズムンフェイス

PROFILE

本田 佳世（ほんだ かよ）

イラストレータ。1968年生まれ。
広告、雑誌など幅広いフィールドで活躍中。



COLOPHON

●発行：アスミック·エース エンタテインメント株式会社

●アートディレクション、デザイン、編集：佐藤理

●デザイン：南新太郎

●編集、コピー：芦部聡

●企画：(有)アウトサイドディレクターズカンパニー[OSD]
〒170-0013　東京都豊島区東池袋2-39-2　大住ビル8F

TEL 03(5391)7661 / FAX 03(5391)7662

www.compu-osd.com
リズムンフェイスの最新情報はこちらでご覧になれます。

e-mail : info@osd.co.jp

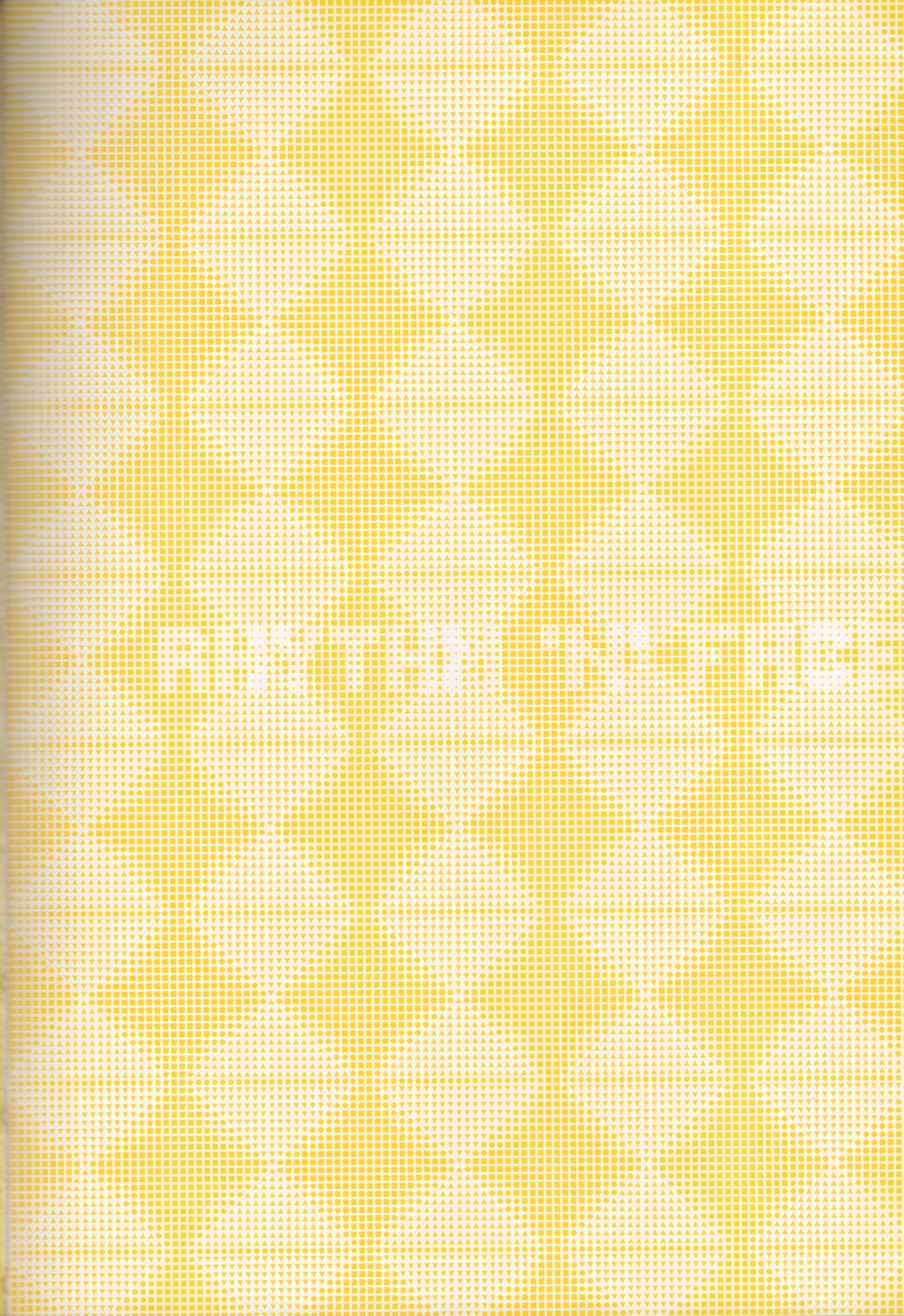
O·S·D
OUT SIDE DIRECTORS COMPANY LIMITED

●問い合わせ：アスミック·エース エンタテインメント株式会社 ソフトウェア事業部

〒113-8405　東京都文京区本郷5-24-5

TEL 03(3817)6728 / FAX 03(3817)6699

Asmik Ace Entertainment Inc.



Asmik Ace
Entertainment Inc.

Rhythm 'N' FACE